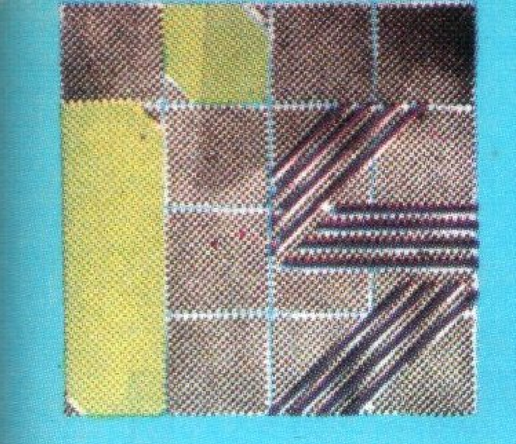
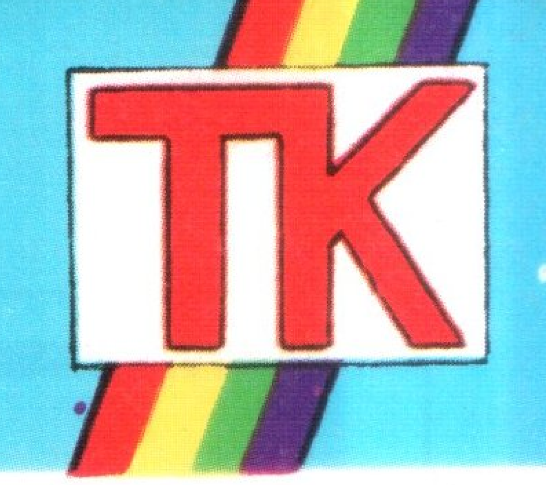


# MUNDO DE LA COMPUTACION




AGOSTO 1988 - AÑO I Nº 5 - N$ 420

TK 3000
MANEJO EFICIENTE
DE FICHEROS CON
P - BASE III

STREET FIGHTER

INDIANA JONES

ROLLING THUNDER

GRAN CONCURSO

TARGET RENEGADE

ARKA NOID II
ALUCINANTE

PHANTOM CLUB

CARGADOR ESPECIAL
DE POKES

MATCH DAY II

***Revista Mundo de la Computación***

**DIRECTOR:**
ING. OSCAR GERWER

**SUB-DIRECTOR:**
Sr. JUAN FRANCISCO FEOLI

EDITADA POR
BLISE S.A.
CALLE SAN JOSE 871
MONTEVIDEO
Revista de aparición mensual para usuarios de Computadores TK y compatibles

**AUTOR Y REDACTOR RESPONSABLE:**
Sr. JUAN GASPAR
Dirección:
Av. Brasil 2656/301
Tel.: 77.14.18

**ASESOR GENERAL:**
Sr. SERGIO BOFFANO

**REDACTORES COLABORADORES:**
Sr. JUAN GASPAR
por TK 90 y TK 95
Sr. FERNANDO YANES
por TK 3000//e

**ASESOR EN HARDWARE:**
DANILO CAZAL

Imprenta:
LA RUEDA

**DISTRIBUIDOR:**
DISTRIBUIDORA CAREAGA
Juncal 1426 esq. Paraná
Tel.: 90.73.36

Por publicidad en esta revista dirigirse al
Sr. JUAN FRANCISCO FEOLI
Tels.:90.35.68 y 91.47.26
9 a 12 — 15 a 18 Hs.


# editorial

*Nos reencontramos una vez más amigos lectores, y en esta oportunidad comenzando una nueva etapa en nuestra revista. Con sumo agrado, les presentamos en este número las bases de inscripción para el primer gran concurso de habilidad TK. La idea es sencilla si te gusta el fútbol, y tienes ganas de divertirte un rato practica con Match Day 2, anotate y si resultas ganador, podrás obtener importantes premios, por más detalles página 25. En cuanto al material presente en este número, hemos intentado abarcar el mayor número de temas posibles, y es así que recorriendo nuestras páginas podrán informarse de los más recientes éxitos en soft, tanto a nivel nacional como internacional. Uno de los puntos más altos es sin duda la presencia del programa MATCH DAY 2 en versión exclusiva de TK en las páginas centrales. Los pokes han dado más trabajo del pensado y presentamos un cargador exclusivo para los cassettes de TK-SOFT, ya sean de un juego como los Paks de seis programas.*

*Referente a programación, las variables del sistema continúan ocupando nuestro interés, con la segunda parte de la serie de notas acerca de la memoria de nuestro micro. Incorporamos la sección LOGO, a cargo de la prof. Teresa Castiella, capacitada docente quien hoy nos presentará la primera de una serie de notas sobre este lenguaje de especial interés. En el terreno de las utilidades, acercamos a ustedes una rutina muy interesante, con la que podrán convertir a su TK en un reloj digital, con funcionamiento prácticamente independiente del Basic. Las aplicaciones no lúdicas están en franca expansión. Les comentamos VU-FILE y una interesante nota sobre los programas de gestión comercial. Con respecto a computadores mayores, Fernando Yanes continúa desmenuzando el dbase para TK3000//e y compatibles. Agradecemos a todos los lectores que de una u otra forma nos han hecho llegar su impresión de nuestra publicación, queremos que sepan que sus comentarios, dudas y críticas recibirán el trato adecuado.*

*Hasta la próxima.*

# SUMARIO







MOVIE

# CLASICOS DEL SOFT

IMAGINE

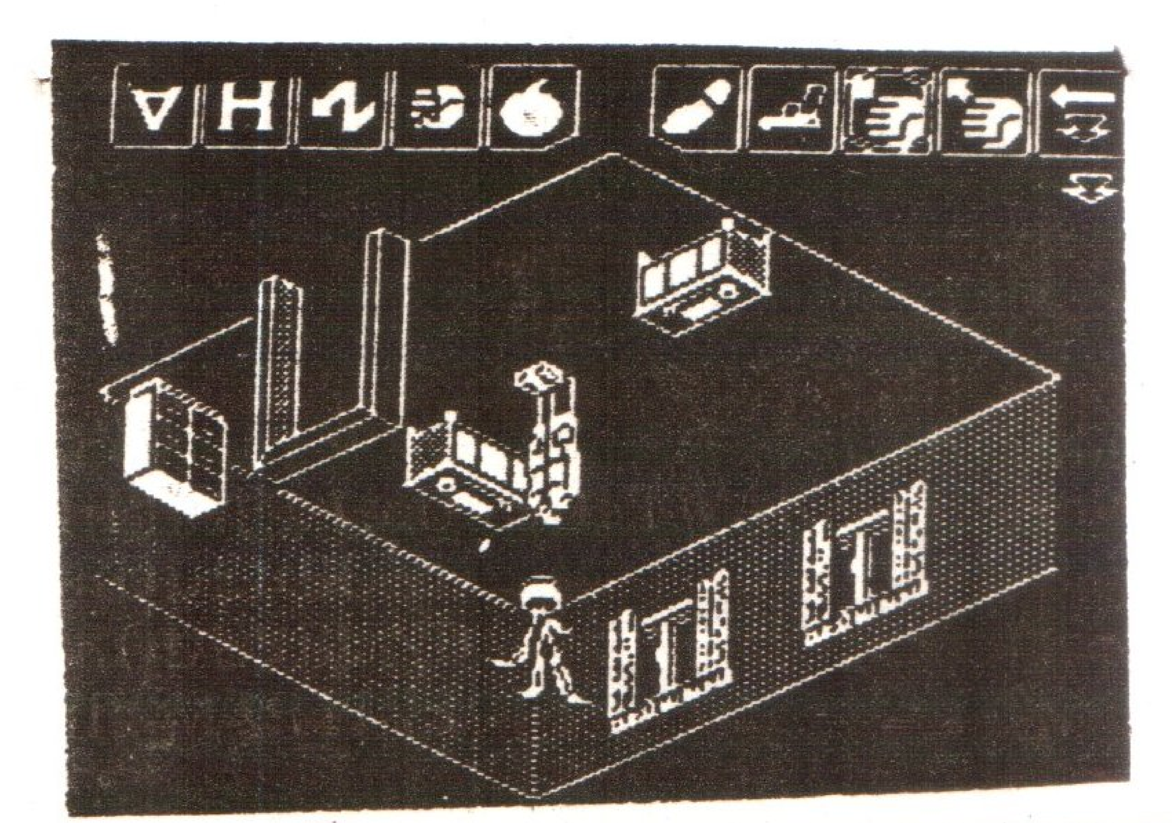
Nueva York, 1930. El detective privado Jack Marlow está nuevamente en acción. La misión que tiene encomendada no es nada fácil, y posiblemente el teniente Mc Write lo sabía. Teniendo en cuenta la mala relación con su jefe, Marlow suponía que la tarea encomendada sería casi suicida.

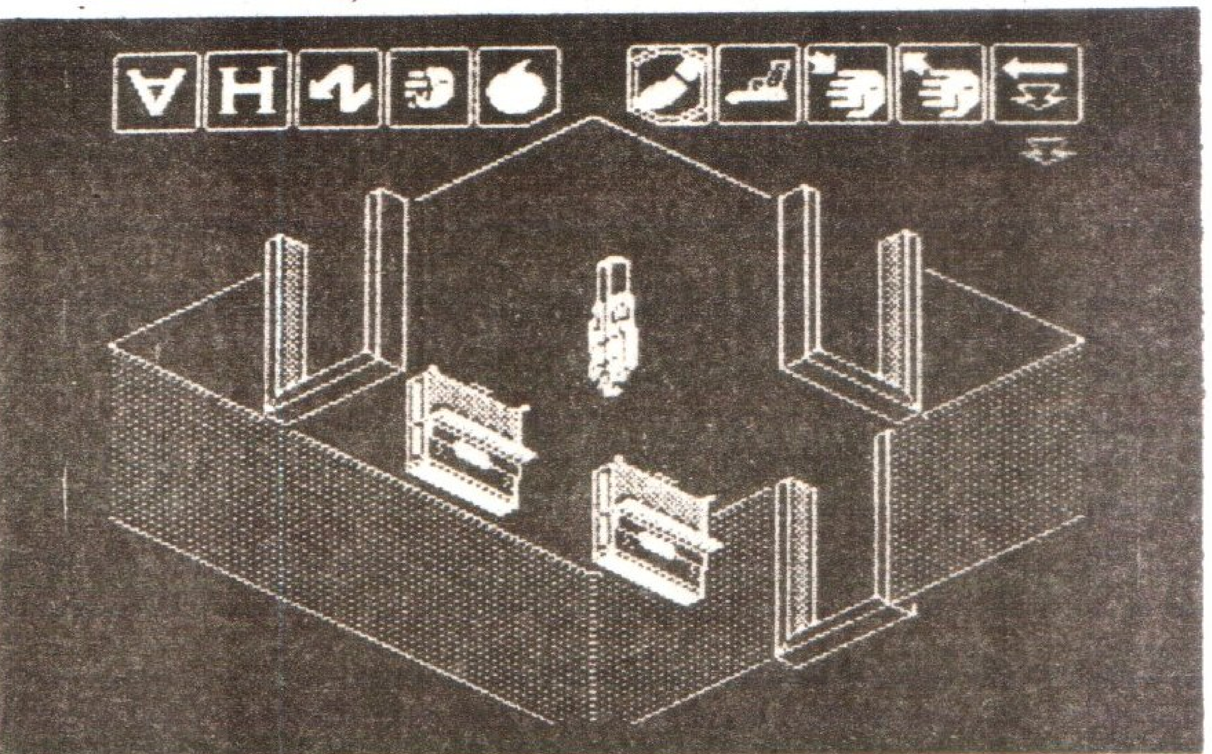
Debes penetrar en la casa del mayor gangster de la mafia y encontrar, una cinta grabada que comprometa a Bugs Malloy.

Para culminar con éxito tu misión debes buscar ayuda entre los distintos personajes que encontrarás en la casa. Tu principal ayuda será Tanya una bella muchacha, quien está forzada a permanecer en ese lugar, cuando la encuentres deja que te guíe, te llevará directo a la cinta. Ten cuidado pues su hermana gemela trabaja para el mafioso y te conducirá a una muerte segura.

En tu camino también encontrarás objetos que te serán de utilidad, como ser botellas, bombas, pistolas, etc.

Puedes hablar con otros personajes del juego, cuando llegues a puertas cerradas necesitarás la contraseña para poder pasar.





SUGERENCIAS:

Hazte un mapa de la casa. Si luego que encuentres a Tanya ésta te pide algo dáselo ya que si no lo haces no te ayudará más. No dejes dañar a tu compañera ya que ella es la clave de tu éxito.

Algunas frases que te pueden servir son las siguientes:

Help: socorro.

What is the password: cuál es la contraseña.

Which way do I go: por dónde voy.

What do I do next: qué hago ahora.

How much money do you want: cuánto dinero quieres.

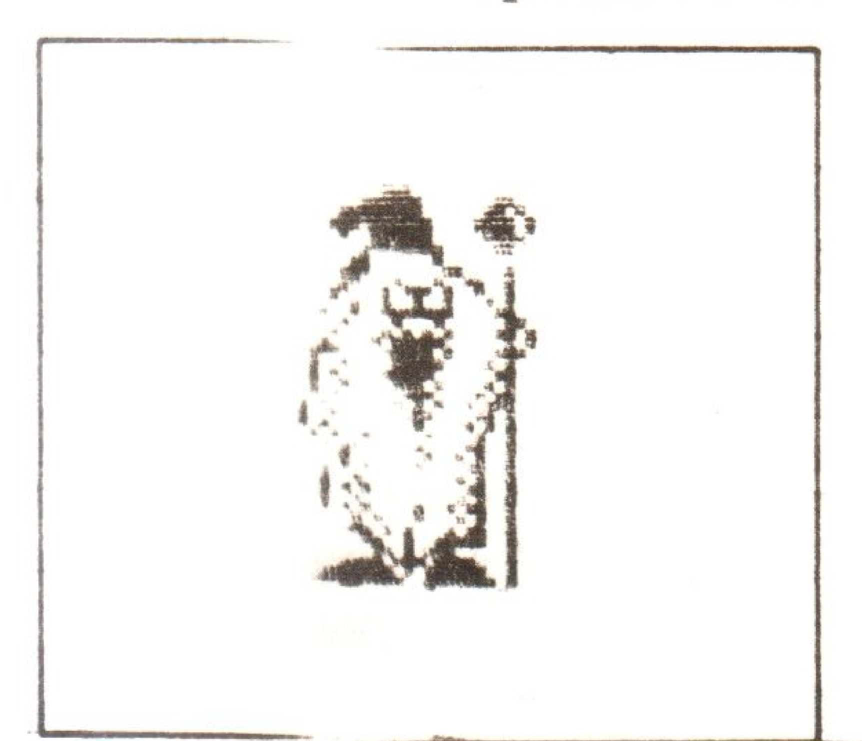
# CAMELOT WARRIORS

## Uno de los primeros juegos de Dinamic, una excelente realización de increíble originalidad

Las tardes pasaban apaciblemente aburridas ante ti. Día tras día te preguntabas cuál sería el día en que el rey Arturo, señor de Camelot, te llamaría a rendir tu prueba de ingreso a la agrupación de caballeros más prestigiosa de toda la edad media: los caballeros de la tabla redonda.

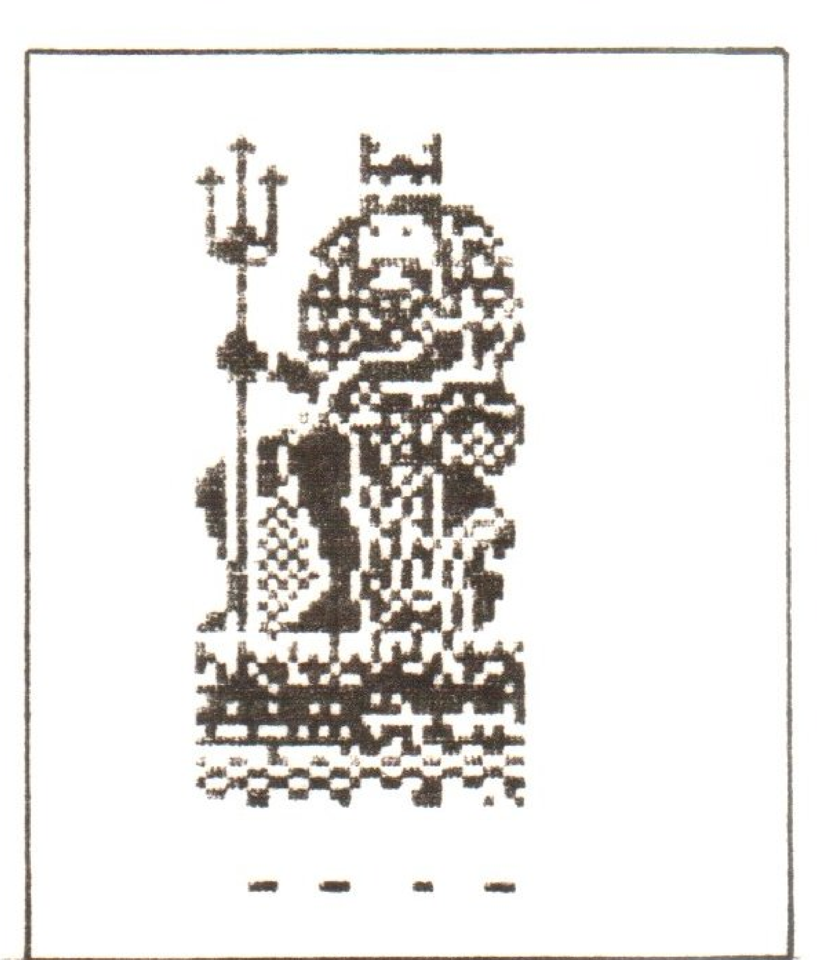
Cierto día un campesino llegó corriendo hasta ti, aún sofocado por la carrera te dijo: "su majestad el Rey Arturo, os espera urgentemente".

Tomaste tus armas y te dirigiste al castillo del Rey, por fin había llegado tu momento. Te esperaba con una difícil misión: debías localizar y destruir cuatro extraños objetos que se hallaban dispersos por el Reino y por su presencia habían alterado la –hasta ese momento– pacífica vida medieval.



## MANOS A LA OBRA

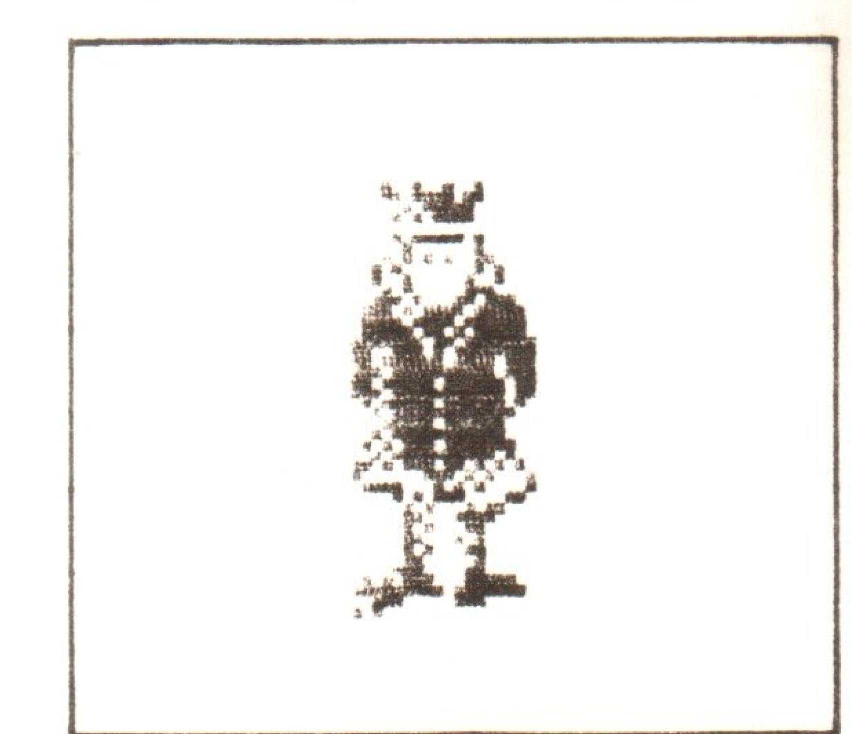
Saliste del castillo decidido a recorrer el Reino para encontrar y destruir esos misteriosos objetos, tu victoria haría realidad tu sueño. Si bien no sabías a qué te enfrentabas, presentías el peligro. Parajes inhóspitos a los cuales ningún hombre se había atrevido a llegar, podrían convertirse en tu propia tumba.



Molestarían tu existencia ciertos animales como lechuzas, jabalíes, peces, medusas, arañas, cocodrilos, etc.

En ciertas regiones, notarás las presencia de fantasmas, monstruos cabezones, emanaciones de gases venenosos, entre otros peligros.

Hay cuatro regiones interconectadas entre sí, de manera que en cada una hay un objeto a destruir, imprescindible para llegar a otra región.

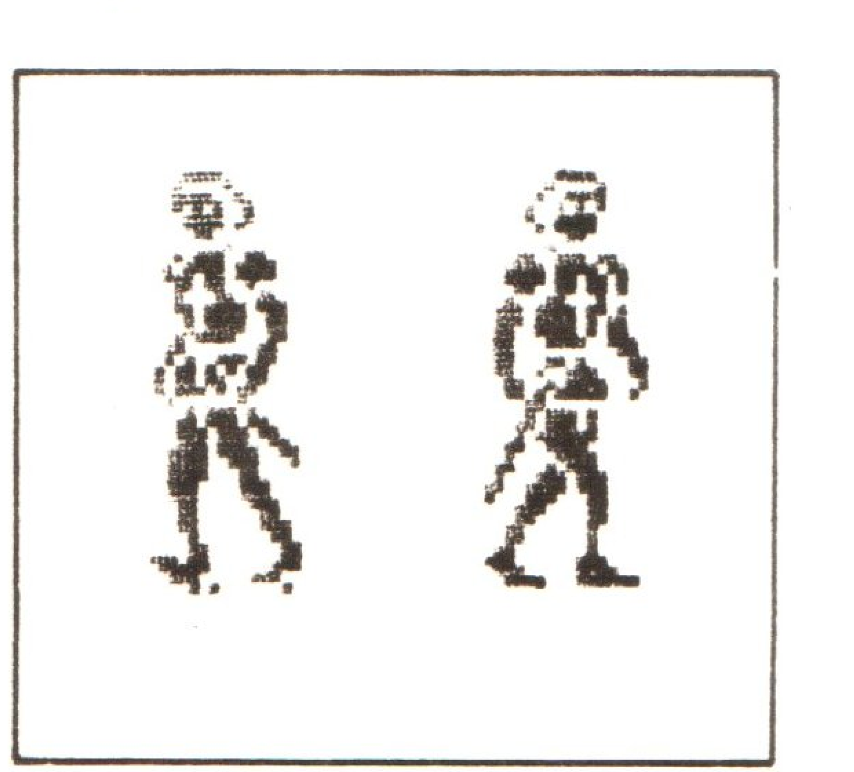


## LOS MUNDOS

Te encuentras inicialmente en el bosque, aquí tu misión es hallar el fuego que no quema (una lamparilla) y entregárselo al druida Asnah, quien plácidamente prepara sus hechizos en un gigantesco caldero.

Cuídate de los búhos y abejas, serán tus enemigos de más cuidado.

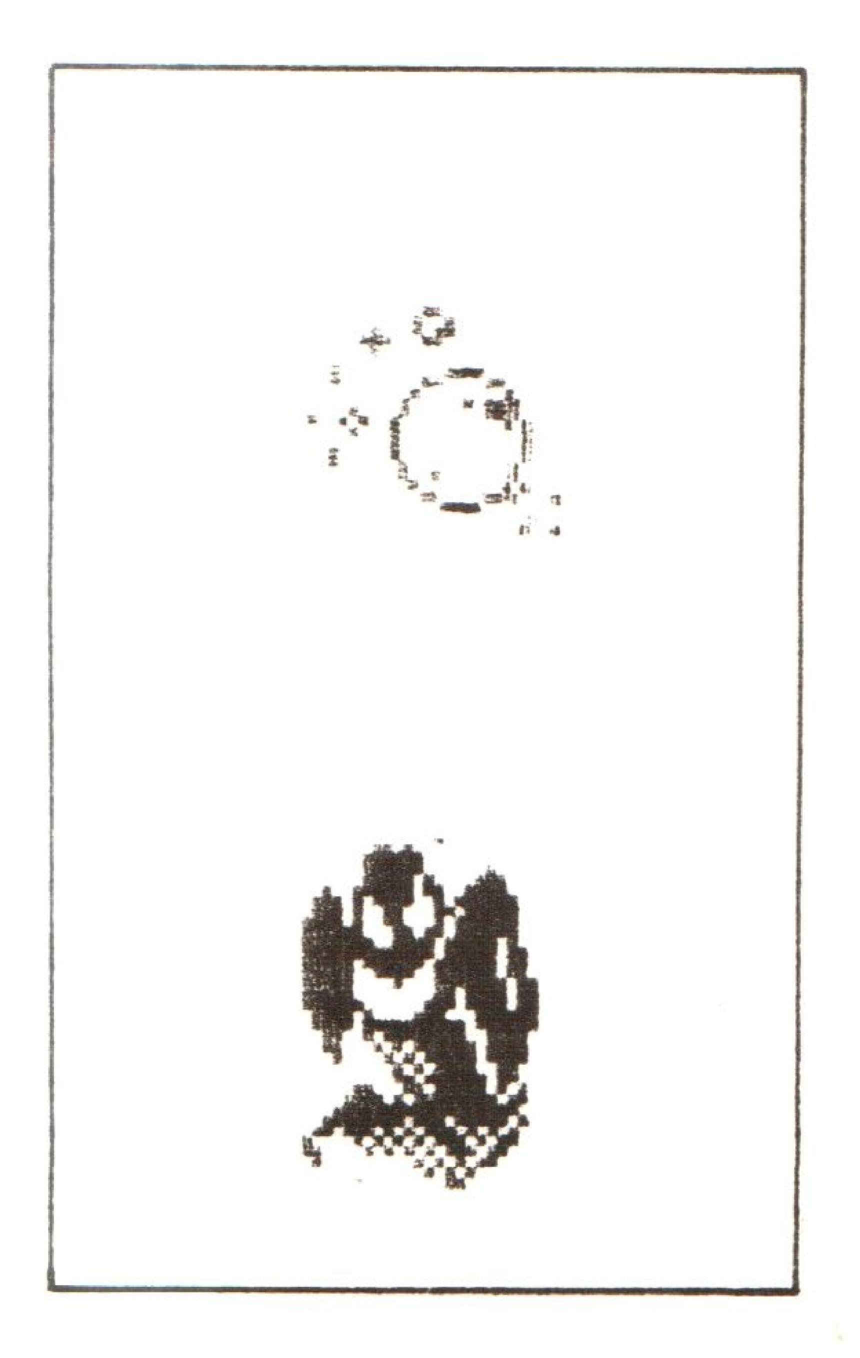
Inmediatamente que entregues al druida la lamparilla, serás convertido en rana por un rayo mágico.



No desesperes, es por tu bien, con esa forma podrás acceder al mundo siguiente: el lago, busca el espejo de la sabiduría (un televisor) y dáselo a Mindo el Rey.

Una vez que realices esta parte, retrocede hacia el camino a las grutas hasta ese entonces inexistente.

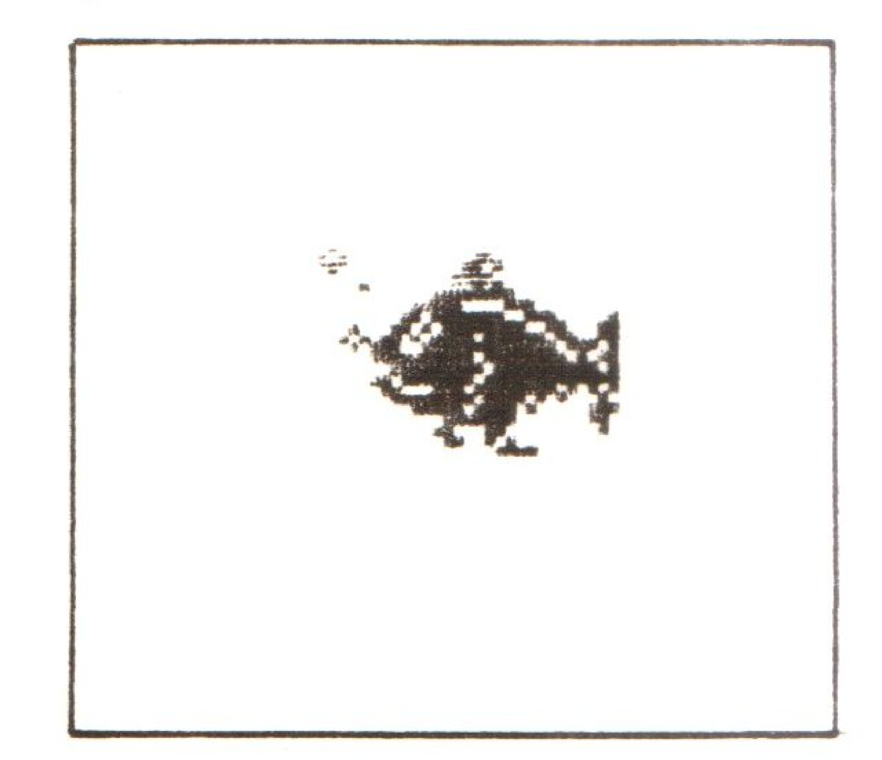
En el tercer mundo deberás buscar el elíxir de la vida (una lata de Coca Cola) y llévasela a Azornic el dragón.



Pon especial atención, si te presentas frente al dragón sin la Coca-Cola, serás incinerado por una potente llamarada.

Finalmente, casi al borde de tus fuerzas llegas al último mundo: el castillo de Arturo. Tu tarea en esta fase es encontrar la voz del otro mundo (un teléfono) y dárselo al Rey.

Cuando hayas completado la misión podrás descansar de lo exhausto que te dejará tu recorrida por Camelot.



# UNA PEQUEÑA INTRODUCCION A UN GRAN LENGUAJE

VARIOS son los lenguajes de programación que tenemos a nuestro alcance; sencillos, complicados, más o menos útiles, más o menos usados. Sin embargo, hay algunos que lograron, gracias a ciertas características, una importancia que les ha permitido perdurar y desarrollarse en áreas de aplicación bien definidas. Entre ellos encontramos al lenguaje LOGO.

Varias son también las preguntas que frecuentemente escuchamos referente a dicho lenguaje, intentaremos con este artículo y otros posteriores, así como su título lo indica, realizar una pequeña introducción a este gran lenguaje.

Nos encontramos frente a una teoría basada en la teoría genética de Piaget y en las investigaciones de Inteligencia Artificial. Nos propone un nuevo modelo de investigación en la educación con la finalidad de dar al niño nuevas herramientas que le permitan construir y desarrollar sus conocimientos de una forma más personal y fructífera. Es un lenguaje poderoso, apto y fundamentalmente para la enseñanza como para desarrollos en programación.

Escribir un programa en LOGO es definir procedimientos a partir de otros llamados "primitivos" que constituyen el lenguaje. Entendemos por procedimientos a un conjunto de órdenes elementales y/o procedimientos agrupados bajo un mismo nombre.

Quizás sea esta la característica más importante de LOGO, la posibilidad de crear nuevas palabras para enriquecer, en función de las propias necesidades del usuario, el vocabulario inicial. Esto se realiza a través de objetos que LOGO nos brinda con los cuales pensar, herramientas con las que el niño crea un universo propio. La famosa tortuga de LOGO es uno de estos objetos.

El niño desde un comienzo domina a la máquina, le enseña a pensar y al mismo tiempo comprende los mecanismos de su propio pensamiento. Ha dejado su rol pasivo para adoptar una postura activa y participativa frente al computador, ya no es un esclavo de ella pero tampoco un dominante, la tortuga no hará todo lo que se le pida sino sólo aquello que le expliquen bien cómo hacerlo.

De lo anterior se deduce la importancia del lenguaje LOGO para la educación pero fundamentalmente dos son las características que lo marcan como un lenguaje educativo: I) su interacción, II) su modularidad.

Es un lenguaje interactivo porque permite ver inmediatamente lo que se hace, los resultados de un trabajo son inmediatos.

Es un lenguaje modular porque permite descomponer un trabajo en partes de más fácil resolución.

Intentamos con esto contarle algunas de las particularidades de LOGO, en números posteriores seguiremos informándole.

**Novedad**



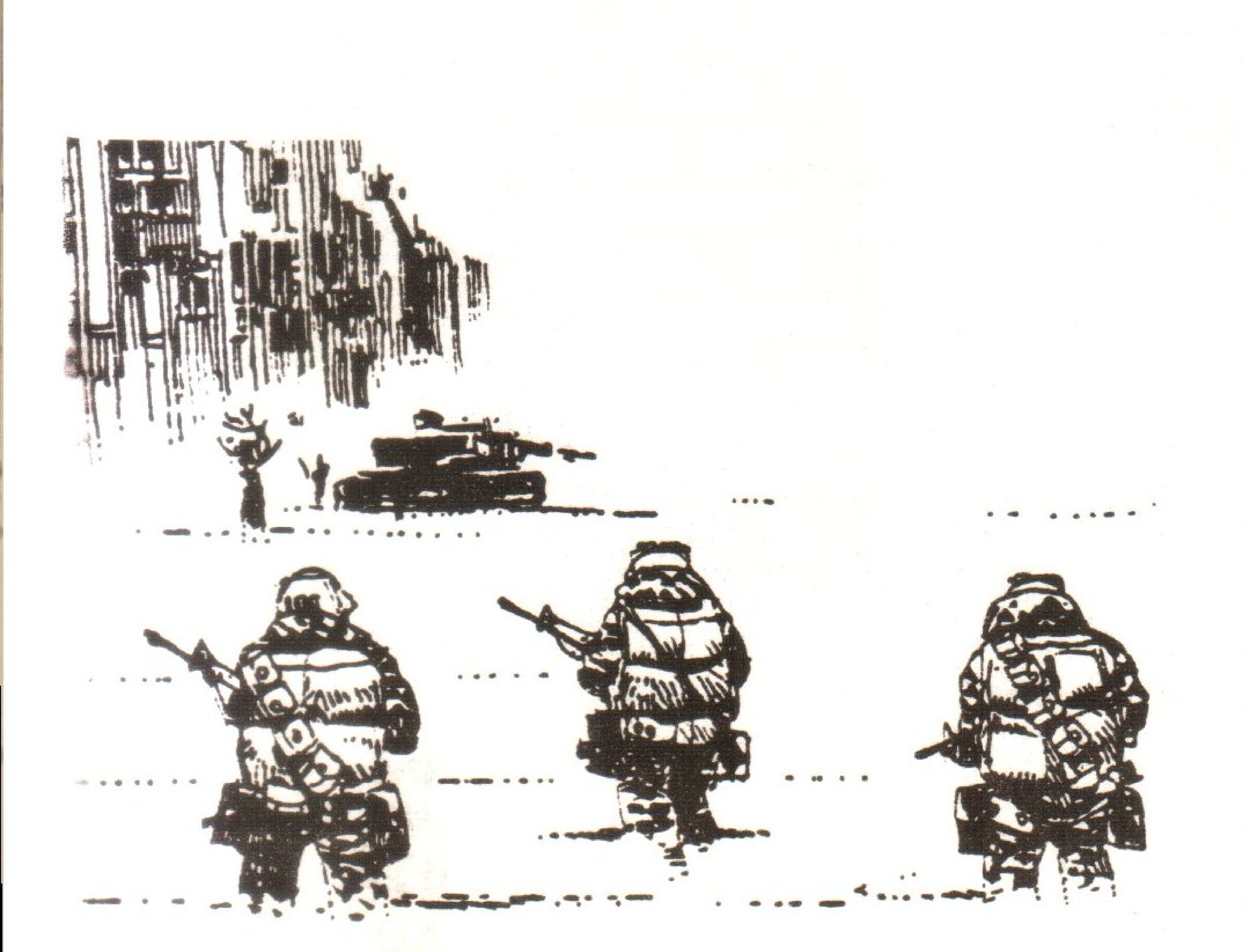

## PLATOON

Platoon es un juego muy especial en el que personificas al soldado de primera clase Chirs Taylor, un joven radicalmente diferente al resto de quienes están allí combatiendo.

Universitario, con altos valores morales es un voluntario para pelear en ese infierno.

Inmediatamente a tu llegada te presentan al Sargento Barnes, veterano de guerra que cumple su tercer período en el frente y cuya intención es no volver vivo a los EE.UU.

Junto a ustedes está el sargento Elias, veterano de guerra, experto soldado pero perplejo por los horrores de la guerra. Mientras tanto se acerca hacia ti el teniente del pelotón y les encomienda la misión de atacar y destruir una aldea del Viet-Cong.





PLAT N

B: BENGALAS
S: SALIDA
M: MUNICION
N: BRUJULA
C: MEDICINAS

## LA PRIMERA MISION

Debes internarte en la densa jungla, buscar la dinamita que otro grupo de soldados dejó en algún sitio de la selva y destruir los puentes que comunican el pueblo (blanco de ataque) con el resto de la jungla. Si sigues el mapa que acompaña esta nota tendrás algunas chances más para culminar con éxito esta difícil etapa.

No olvides que puedes cambiar de protagonista cuando lo desees, lo que te permitirá sobrevivir más tiempo (aunque no mucho más), ya que cada soldado puede recibir tres impactos antes de morir.

Cuídate de francotiradores y trampas en el suelo, o no sobrevivirás más que unos dos minutos.

## EL TUNEL

Luego de destruir el puente, recorrerás el pueblo eliminando enemigos y recogiendo para ti los siguientes elementos: una antorcha, un mapa, algunos sacos de arroz y un plano de un sistema de túneles del Viet-Cong.

Elias, al revisar a fondo el lugar encontró lo que parecía ser la puerta de entrada a uno de esos túneles, tras lo cual Barnes te miró y dijo: baja, es tu turno muchachito!

Al principio estaba todo oscuro, luego encendí la antorcha, y me vi dentro de un túnel al que no le veía fin, pudiendo distinguir salidas laterales.

Es aconsejable que te guíes por el mapa y que tomes brújula, municiones, medicamentos y (aquí viene lo más importante) dos cajas de bengalas.

Al seguir la búsqueda encontrarás una salida casual a la que llegarás luego de enfrentarte dentro del túnel a peligrosos soldados enemigos.

Al salir, Taylor respiró profundamente el aire fresco, inmediatamente sintió disparos que venían en su dirección, se echó cuerpo a tierra y disparó la primer bengala.

Tras un tirotero elimina a todos tus perseguidores, intenta no delatar tu posición, dispara ráfagas cortas o no sobrevivirás.

## EN BUSCA DE BARNES

Luego de la escaramuza, divisé a Barnes quien me indicó que Elias había muerto delante de sus ojos al pisar una mina.

Hondamente dolorido, comencé a correr para salir de ese endiablado lugar, de pronto vi a Elias correr desesperadamente y cómo era asesinado por la espalda por el Viet-Cong.

Presentí la traición de Barnes y me decidí a atraparlo.

El atrapado era yo, pues vi cómo Barnes comenzaba a disparar sobre mí desde un nido de ametralladoras. Al hacerme a un lado caí cerca de unas granadas de mano, inmediatamente tomé algunas y se las lancé, acabando con él.

Platoon es un juego verdaderamente impresionante, con gráficos de alto nivel y un sonido espeluznante.





# INDIANA JONES

## HISTORIA DE UNA HISTORIA

En la universidad de Princeton, existe uno de los museos de arqueología más prestigiosos del mundo pues se precia de tener en su colección piezas únicas e increíblemente valiosas.

El responsable del éxito de ese instituto es el arqueólogo Indiana Jones, de gran prestigio y fama en el mundo de los conocedores de historia y leyendas.

Aunque es justo decirlo, sus métodos para obtener piezas de valor no son, ... ¿como podríamos decirlo?... ¡académicos!.

Como la mayoría de las leyendas que tratan sobre grandes secretos de antiguas tribus y culturas ya habían sido investigadas o abandonadas por inviables; quedaban en el grupo de proyectos interesantes algunos pocos con valor real.

La mayoría de las pistas con que se contaba para su investigación eran puras habladurías y casi no existía seguridad de su veracidad.

Hurgando entre viejos escritos, Jones se interesó en la historia de un diamante de 100 kilates, que se decía perteneció al primer emperador de Manchuria.

Luego de unos meses de aventuras y vicisitudes varias lo tuvo en su poder. La mafia china estaba también en la misma pista y al enterarse que Jones poseía el diamante, intentaron emboscarlo y "liquidarlo", es en una pelea con ellos que I. Jones debe "abandonar" China en un viejo avión.

Como imaginan, el avión era una trampa y Jones se precipita a tierra en medio de su viaje de huida hacia Turquía.

Como dicen que en cine todo se permite, Jones se salva de estrellarse de un modo realmente inverosímil, tan increíble que no vale la pena ni contarlo.

Lo interesante es qué ocurre luego.

Una vez en tierra, Jones busca algún poblado cercano, encontrando una aldea con pobladores asustados y sin niños. Al investigar un poco, se entera de la existencia de una secta supuestamente extinguida hace siglos, la secta de SANKARA.

Este grupo obtenía su poder de una piedra mágica, un diamante cien veces más grande que cualquier diamante alguna vez encontrado por el hombre.

Asimismo, tenían la desagradable costumbre de comer a sus enemigos y realizar sacrificios humanos. Entonces tu misión es reparar todo

este lío y acabar con la secta SANKARA.

La adaptación para TK de la maquinita de videos, con el argumento de la película que reseñásemos en el párrafo anterior, está realizada por PARAGON, responsables de THE GOONIES e INFILTRATOR entre otros títulos, lo que acredita la gran calidad técnica del programa.







## SUBIENDO ESCALERAS

Justamente de eso trata la primera parte del juego, en la que deberás intentar rescatar a los niños que están prisioneros en la montaña.

No todo es sencillo en el mundo de este aventurero, puesto que solamente armado con su látigo, deberá contener el ataque de peligrosos guardias y evitar ser picado por una gran cantidad de serpientes que están dispersas por todo el escenario. Como recomendaciones, es muy aconsejable no detenerte nunca puesto que facilitarás la aparición del gran sacerdote, quien te disparará letales bolas de fuego, las que podrás destruir golpeando con tu látigo.





Novedad

## JUGANDO A LA MONTAÑA RUSA

Una vez que rescates a todos los niños, deberás buscar la entrada a la mina de carbón, subirte a un carrito y ....oooooooohhhh!!!!

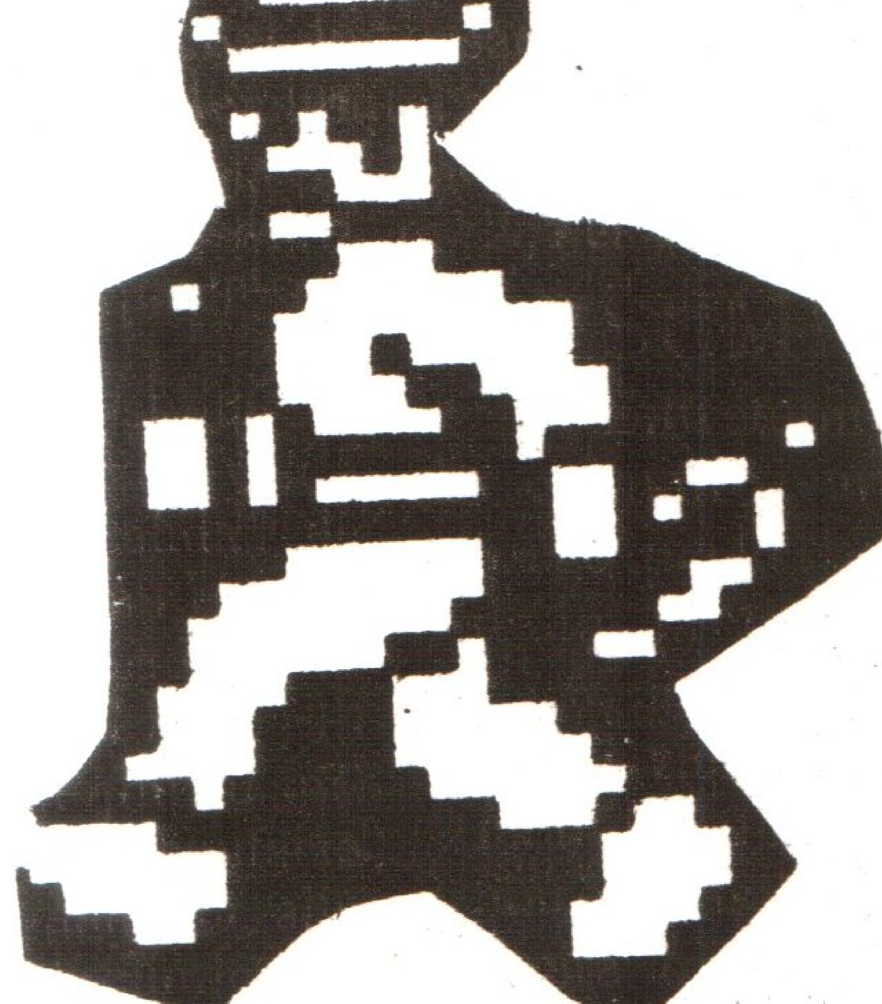
Derriba enemigos, échales depósitos de agua, haz explotar barriles de combustible y no vayas a entrar a tramos de vía muerta, o te estrellarás. Te aclaramos que el juego no requiere gran pericia en esta etapa en el primer nivel de juego, pero cuando regreses en el segundo nivel, verás cómo vuelas con tu carro por los aires más de una vez.

Luego de menos de un minuto de trepidante acción, adéntrate en el Templo.

## EL TEMPLO DE SANKARA

El templo está custodiado por guardias, serpientes y esqueletos. Cada uno de ellos requiere diferente técnica para enfrentarlo, si bien básicamente todo se resume en el correcto uso del látigo.





Podrás observar que hay sectores del templo inaccesibles caminando, por eso busca pilares en las paredes que te sean útiles para saltar por sobre las ardientes fosas.

De más está decirte que si caes en los pozos, morirás instantáneamente.

Recoge la piedra en el centro del templo y escápate por las puertas laterales, tras lo que aparecerá en pantalla el consabido mensaje de los juegos Multicarga "press play on your tape recorder".

En suma un gran juego, muy bien realizado que entretendrá a todos por muchísimas horas, con todas las características de un número uno.

# PROGRAMAS DE GESTION

Muchos usuarios piensan que las computadoras TK y compatibles fueron hechas únicamente para sentarse frente a ellas con un joystick, y luego de haber cargado su juego preferido, divertirse; pero la realidad no es sola esa. Con esta nota pretendemos mostrar la otra cara de nuestra computadora, una faz no muy explotada sobre todo en nuestro país por diferentes causas, entre las que se encuentra la poca información que brindan la mayoría de las casas de venta de software y de programas sin su correspondiente manual en español.

En este mismo número de I S Mundo de la Computación se explica en detalle el "VU FILE", uno de los programas utilitarios más famosos dentro del área "bases de datos".

Los utilitarios, llamados así porque brindan una ayuda en diferentes tareas corrientes en oficinas, estudios, comercios y hasta en la propia casa, pueden dividirse en diferentes tipos según hacia dónde inclinen su cometido. Es así que encontramos programas de "archivo", los que permiten guardar datos ordenados a gusto del usuario y permitiendo buscar rápidamente el dato deseado, facilitando esta tarea al usuario.

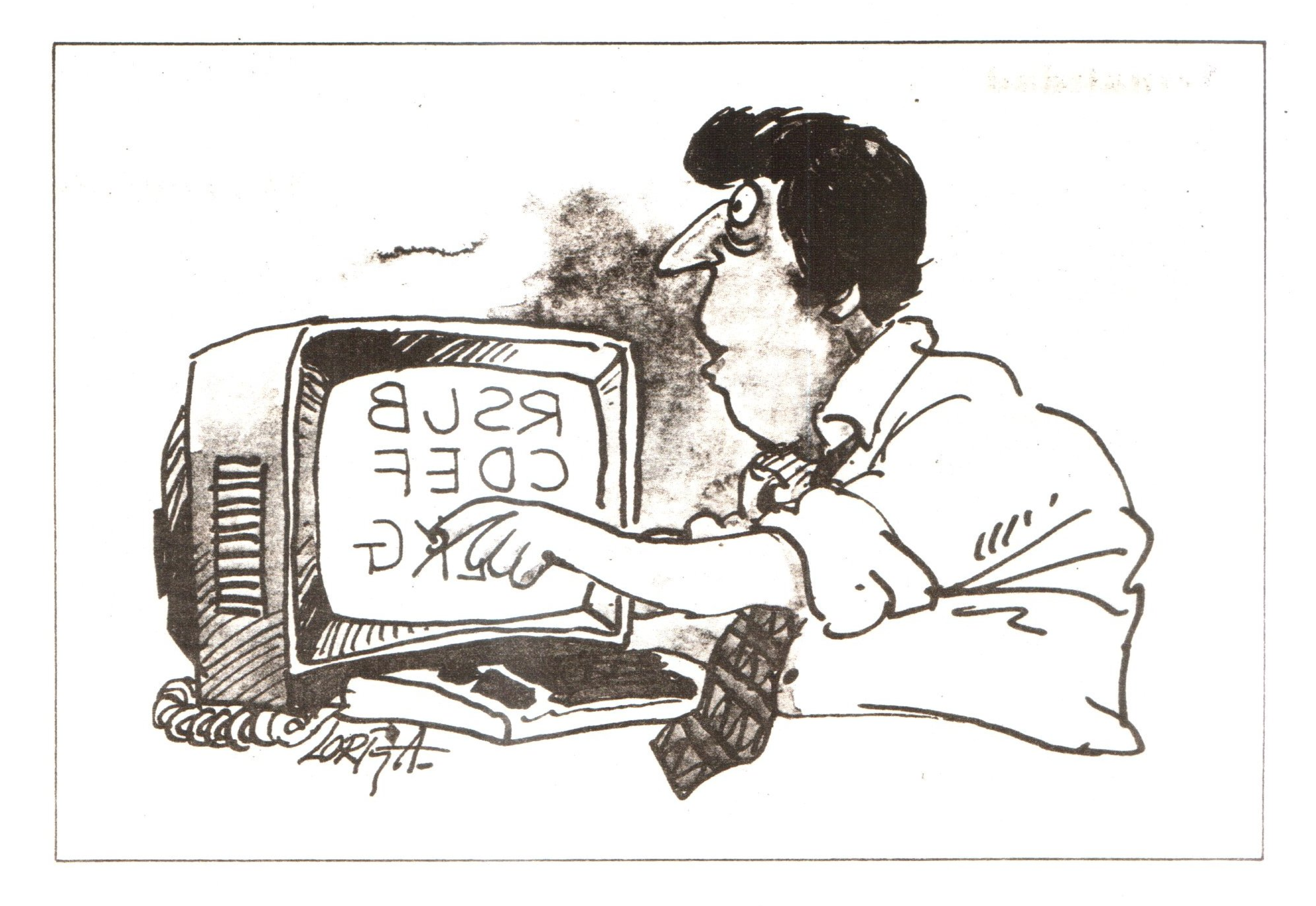
En otro grupo están los procesadores de textos que permiten realizar cartas, protocolos y resúmenes con nuestra computadora como si fuera una máquina de escribir, siendo posible utilizar la letra más conveniente para cada ocasión.

Otro grupo de estos programas abarca a aquellos que son dedicados a facilitar las tareas en oficinas y en la casa son los programas de control de stock, contabilidad y las llamadas planillas electrónicas.

**Los programas de control de Stock** como lo dice su nombre son de gran utilidad para controlar la existencia de artículos en tiendas, almacenes, fábricas, oficinas y hasta en el propio hogar. Con alguna variación de uno a otro permiten conocer precio de venta, compra, y quién provee el artículo.

Se puede tener en un mismo programa diferentes artículos, cada uno con un número de código que lo identifica y que permite traerlo a pantalla cuando se quiera obtener información acerca de él. Los más completos permiten saber qué producto está por debajo





de la cantidad mínima, saber el estado financiero en que nos encontramos y poder imprimir estos datos.

El de mejor y más rápido manejo, que viene acompañado por un manual completo y enespañol es el Control de Stock de Gemini (Gémini I).

**Los programas de contabilidad** son aquellos que permiten llevar distintas empresas o la economía familiar con la única limitación de la cantidad de cuentas que podemos utilizar.

Se puede crear un plan contable completo con las distintas cuentas que se desean trabajar. Asimismo hay posibilidad de introducir datos y de obtener balances, un libro diario, un mayor, saldos y otras utilidades que hacen estos programas muy completos. En nuestro medio los más usados y más completos son P.Y.M.E. y el Gemini 2 (contabilidad general).

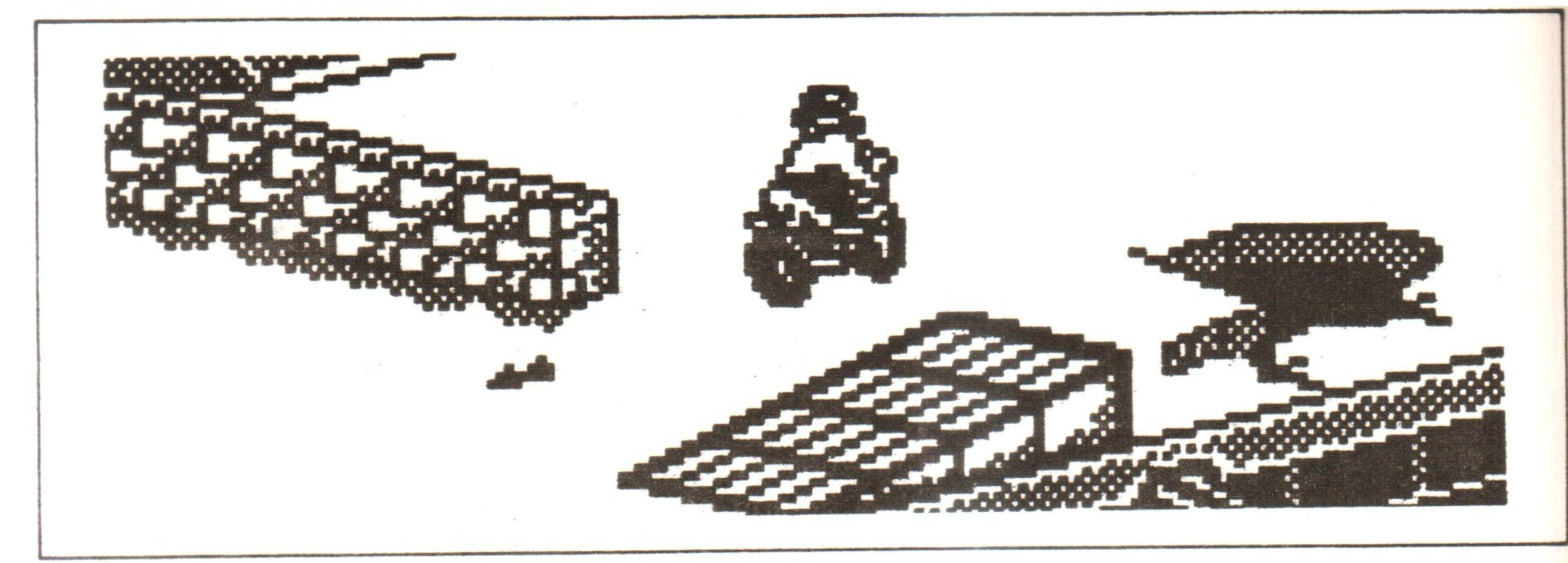
Dentro de cada grupo de programas, diferenciados claramente por su aplicación, hemos intentado dar a quien no estaba informado, nociones de qué aplicaciones puede darle a su computador.

Nuestra intención es número a número explicar la utilización de los mejores programas dentro de cada área.

En nuestro número de setiembre les ofreceremos un completo informe sobre los programas con aplicación contable.

# MEAN STRIKE

**Mirrorsoft**



## Participa en una batalla de motos a vertiginosa velocidad

Te imaginas piloteando una supermotocicleta, a través de caminos casi intransitables y evitando ser derribado por una moto enemiga?; pues bien, básicamente es eso lo que Mean Strike te propone.

Eres uno de los sobrevivientes de las carreteras, y enfrentas para poder obtener tu libertad, a un número importante de enemigos.

Tú al igual que ellos, deberás reponer tu combustible de la pista, donde se encuentra marcado con barriles que dicen FUEL.

Es importante que vigiles tu indicador de fuel, puesto que si te quedas sin el vital elemento serás eliminado. Algo similar ocurre con el Oil, el que además de su utilidad como lubricante del motor, puede utilizarse para intentar derribar a tu oponente.

Como armas, cuentas con una ametralladora con municiones en abundancia y misiles que son lanzados de a dos y derribarán seguramente a tu contrincante.

Es posible renovar la provisión de misiles, así que utilízalos cuanto quieras, pero ten cuidado, la moto que lucha contra ti, quiere evitar que te reaprovisiones, por lo que es aconsejable eliminarla rápidamente.

Realizado por Mirrorsoft, empresa con algunos años de presencia en el mercado de los video juegos, contándose entre sus mayores éxitos el simulador de vuelo Strike Force Harrier.

Una de las cosas que más te llamará la atención de este juego es su increíble adictividad y seguramente intentarás avanzar fase tras fase para ver el espectacular final de este juego.

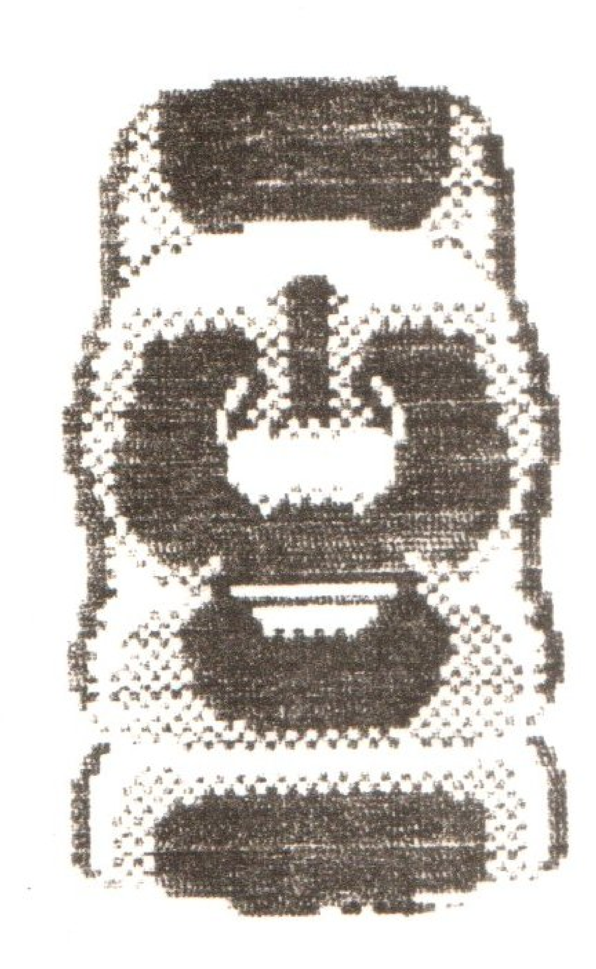


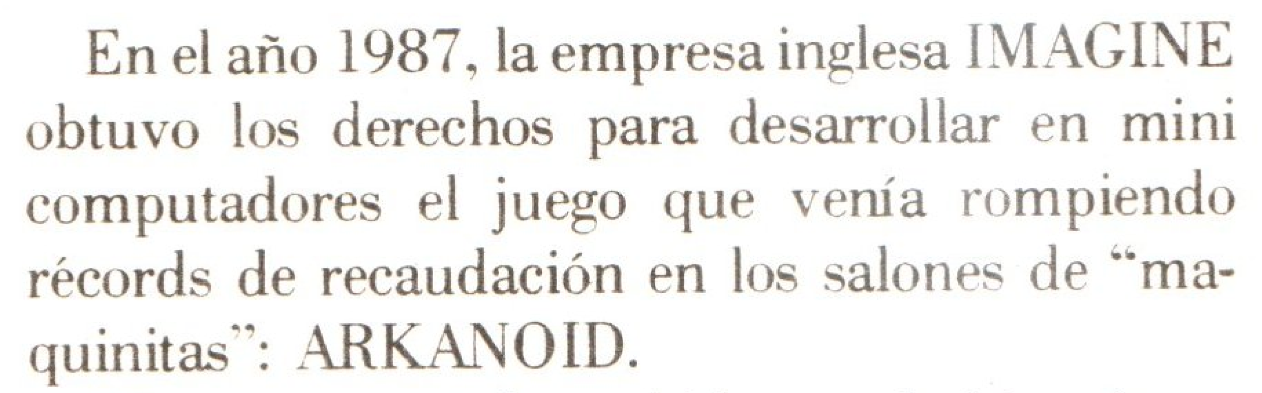


# ARKANOID 2

**La lucha de Vhaus continúa**

## HISTORIA DE UNA SEGUNDA PARTE





En el año 1987, la empresa inglesa IMAGINE obtuvo los derechos para desarrollar en mini computadores el juego que venía rompiendo récords de recaudación en los salones de "maquinitas": ARKANOID.

Bien era por todos sabido que la historia no tenía elementos originales, si en cambio poseía lo que vulgarmente se dice "pegada".

Sí, con esa palabra es posible explicar las filas de espera que se veían para jugar en esta maquinita, donde una tras otra, cientos de fichas hacían funcionar permanentemente este juego.

Con tal precedente, IMAGINE decide encargar el proyecto a uno de los grupos de programadores más brillantes de Inglaterra: PROBE, autores entre otros de (agárrense): Slap Fight, Salomon keys, Enduro Racer, Metrocross, Out Run o Trantor the last Stormtrooper, entre otros.

## EL JUEGO

En realidad no hay mucho para explicar sobre la idea de este juego, el que al igual que sus similares (Krakaout, Batty, Ballbreaker, etc.) tiene como fin la destrucción de una serie de bloques que se disponen en forma más o menos original.

Hasta ese punto todos son iguales, pero ARKANOID 2 tiene innumerables elementos que lo hacen claramente superior, comenzando por los gráficos, brillantemente realizados, con clara idea de volumen y cada uno con su propia sombra.

El fondo, que en ARKANOID era solo un color, aquí toma texturas variadas y de gran colorido, lo que parecía imposible para un microcomputador como el nuestro. La música, dejó de ser ese sonido pobre de los anteriores y se transformó en una melodía del mismo estilo que Terra cresta o Cobra.

Pero quizás, uno de los elementos que lo hacen super variado y adictivo al máximo son las cápsulas.

## LAS CAPSULAS

**G** - GHOST: te brindará el efecto "fantasma", sin duda una de las variantes más espectaculares, donde verás cómo tu paleta arrastra tras sí un eco de su propia imagen, ampliando tu zona de golpe hasta tres veces.
**T** - TANDEM: agrega al lado de tu paleta una más, e igual ten cuidado que la pelota no pase entre ellas, si la usas con cuidado es una excelente ayuda.
**M** - More: divide a la bola en tres, ideal para romper desde arriba una sólida muralla.
**C** - CATCH: toma la bola que golpea la paleta, ofreciéndote mejores chances de controlar el tiro.
**D** - Pelotas múltiples, de efecto letal si se la combina con la **M** o con la **CALAVERA**, si te es posible utilízala siempre, te dará grandes resultados.
**S** - SLOW: enlentece la bola, ayudándote a controlar mejor la misma luego de rebotes peligrosos.
**P** - vida extra, muy útil para momentos complicados, te dará un respiro y tranquilidad.
**CALAVERA** - tiene varias funciones posibles: la primera divide a la pelota en 20 cuando la misma golpea un ladrillo y tiene sobre cualquier pared un efecto devastador, te será de gran ayuda. Otro efecto es la formación de "bolas de poder", que atravesarán todo lo que encuentren en su camino, inclusive las (hasta el momento) paredes indestructibles. Asimismo en ocasiones, verás cómo te brinda láser y autodisparo.
**E** - EXTENDED: alarga la paleta un 50%, muy recomendable.
**R** - REDUCE: de efecto opuesto al anterior, achica tu paleta un 50%, evítalo a cualquier



costa, o seguramente perderás una vida casi al instante.
**SC** - SCROLL: provoca un descenso del fondo, sin alterar el juego, espectacular.
**B** - BONUS: te brinda la posibilidad de hacer mutis en forma poco diplomática, abandonando la etapa sin importar que te falten o no ladrillos, si la ves, no vaciles, tómala!!
**L** - LASER: te otorga poder de fuego, de gran ayuda para esos ladrillos que exigen dos o tres golpes con la bola, la única contra es, que no provoca la caída de cápsulas, pero tampoco se puede pedir todo, ¿no?

## BALANCE

Luego de la primera partida experimentarán al igual que nosotros la sensación de estar en una verdadera maquinita de video juegos, puesto que los efectos obtenidos te dejarán en más de una oportunidad completamente sorprendido.

Hace falta para avanzar un poco de práctica, pero el juego es tan tremendamente adictivo, que las 66 etapas pasan sin que uno se dé cuenta.

Hacía mucho tiempo que no veíamos un juego con tantos puntos a favor, que harán que éste sea a nuestro criterio, uno de los mejores programas del año.



# DESCUBRIENDO LA TK (2)

## ESTRUCTURA DE LA RAM

Antes pasar a la segunda parte de este interesante artículo, queremos agradecer a los amigos lectores por sus amables notas de apoyo.

En este número les acercamos un conjunto de variables, de las que creemos podrán sacar enorme provecho.

### CHARS Dirección de inicio 23606

En esta variable figura el lugar a donde deben ir a buscarse los carácteres de tu computador, esta variable apunta inicialmente a la ROM, a la dirección 15360, donde 256 octetos más adelante se hallan los caracteres normales.

Pokeando esta dirección con la que ubiques tu propio juego de caracteres podrás darle a tu TK características particulares.

### RASP Dirección de inicio 23608

Posiblemente te ha sucedido que quieres editar una línea y al comenzar a "moverte" en ella, escuchas un pitido bastante molesto, aquí se almacena el largo de dicho pitido siendo su valor inicial 64, puedes cambiarlo a tu gusto.

### PIP Dirección de inicio 23609

Si prestas atención, verás que al presionar una tecla cualquiera escuchas un pobre pitido.

El contenido de esta dirección de memoria es originalmente 0, si lo cambias apreciarás notables diferencias. Puedes darle un valor máximo de 255.

### ERR NP Dirección de inicio 23610

En la TK y compatibles, los errores tienen un código de identificación numérica, de tal modo que si luego de ejecutado una sentencia no existe error, el código que ocupa esta dirección es 255, imprimiéndose a continuación el consabido mensaje de 0 ok.

Pokea esta dirección y verás qué resultados interesantes podrás obtener.

### ERR SP Dirección de inicio 23613

En esta dirección de memoria está la información que indica el retorno posteriormente a un error del Basic.

De su correcta utilización se pueden obtener algunas protecciones realmente interesantes.

### LIST SP Dirección de inicio 23615

Básicamente hay dos modos de hacer un List en Basic, uno es con el comando LIST, el otro es simplemente pulsando ENTER.

Esta última forma es la llamada listado automático.

El retorno de este tipo de listado lo da el valor de esta variable de dos octetos.

Otra dirección útil el momento de hacer protecciones.

**MODE Dirección de inicio 23617**

Aquí se especifica el modo del cursor.

Esta variable contendrá un cero si el cursor está en modo "K", "L", "C", un uno si está en modo "E" y un dos si está en modo "G".

Su valor inicial es un cero.

**NEWPPC Dirección de inicio 23618**

Variable de dos octetos que actualiza su valor cuando se ejecuta un GOTO, GOSUB o RUN. Indica la línea del Basic hacia adonde debe realizarse el salto.

Una vez ejecutado, su valor no vuelve a cero, sino que mantiene el valor del último salto realizado.

**PPC Dirección de inicio 23621**

Indica permanentemente qué línea se está ejecutando.

De fundamental importancia para el intérprete, quien en todo momento debe saber dónde está.

**BORDCR Dirección de inico 23624**

Importante para poder ver bien las dos últimas líneas de la pantalla, también llamada zona de edición.

EL PAPER de dicho espacio puede ser variado con la orden BORDER.

Su valor habitual es 56

Cabe la aclaración que hemos intentado extraer y seleccionar las variables que pueden serles de **gran utilidad.**

En nuestro próximo número nos reencontramos con la última parte de este artículo.

**E PPC Dirección de inicio 23625**

Dentro del listado basic existe lo que se llama cursor de línea, éste está ubicado en la línea donde hayamos realizado la última operación.

Pues bien, aquí y en 23626 está esa dirección.

**VARS Dirección de inicio 23627**

Indica la dirección de comienzo de la zona de variables, su valor normalmente es 23755.

Cuando grabamos un programa en Basic las variables están inmediatamente después del Basic, según sea mayor nuestro programa, se irán corriendo hacia direcciones superiores.

**DEST Dirección de inicio 23629**

Aunque similar, no de igual función que la anterior.

Apunta adonde está la última variable del programa que hemos utilizado.

Su valor inicial es cero.

Así, si hacemos Let a=10, apuntará adonde esté la variable a.

**CHANS Dirección de inicio 23631**

Otra variable de dos octetos que se encarga de apuntar al sitio donde se halla la información para los canales de comunicación del computador.

En principio apunta a la dirección 23734, que es el siguiente octeto libre después de las variables.

Cada canal utiliza cinco octetos, los dos primeros de salida, los dos siguientes de entrada y el restante especifica por medio de una letra el canal en cuestión.

K=teclado, S=pantalla, P=impresora, B=interface R232 binario, T=interface R232 ASC II N=red local y finalmente M=microdrive.

**PROG Dirección de inicio 23635**

Indica dónde es que comienza el programa en basic su valor normal es 23755.

**NXTLIN Dirección de inicio 23637**

Esta variable indica a qué dirección de memoria debe saltar una vez ejecutada la línea actual.

Si tenemos un programa con la siguiente línea.

```
10 PRINT "HOLA"
20 GOTO 10
```

Mientras está ejecutándose la línea 10, esta variable apuntará a la 20.



**Novedad**

# FLYNG SHARK

FIREBIRD

## Una misión suicida en las Filipinas

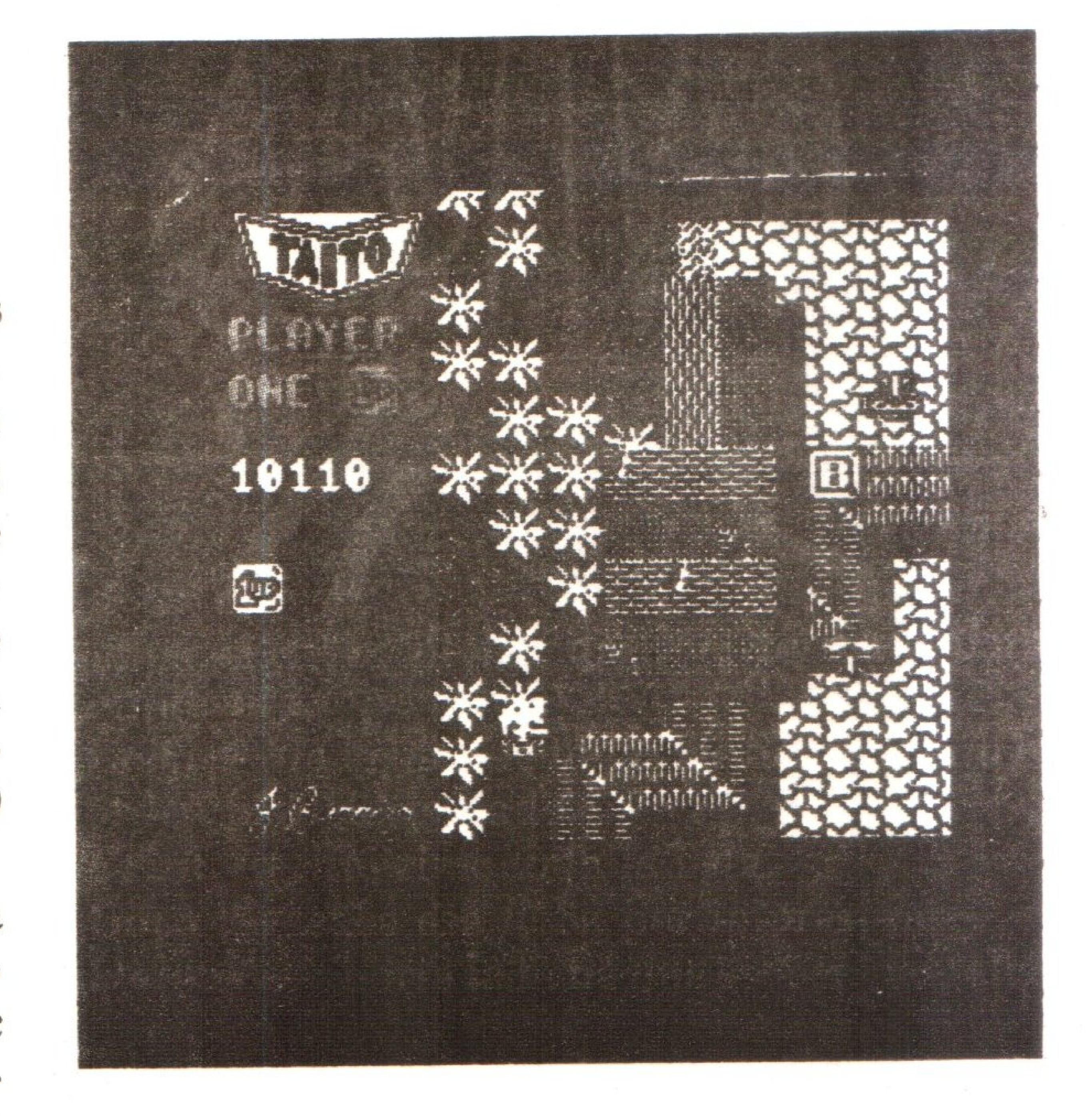
### LA SEPARACION DE DOMINC ROBINSON

Para quienes hayan leído los primeros ejemplares de IS Mundo de la Computación, los nombres de Dominic Robinson y Steve Turner le serán conocidos. Ambos integraban la exclusiva y archiprofesional plantilla de programadores de Hewson Consultans, empresa responsable de numerosos éxitos entre los cuales se destacan: URIDIUM, RANA RAMA, AVALON, DRAGONTORCK, EXOLON, ZYNAPS, GUN RUNNER y FIRELORD entre otros.

En numerosos títulos de esta firma, existía la notable influencia de uno de los más brillantes programadores del Reino Unido, Dominic Robinson. Merecedor del título al mejor programador dos años consecutivos, su alejamiento de Hewson fue sin duda el "pase" del año.

Por supuesto que la expectativa de su primer trabajo en FIREBIRD era mucha, y existía cierto temor respecto de la calidad del mismo.

Como dato particular, ésta es la primera oportunidad que este programador no desarrolla el juego en su totalidad tomando la idea de la conocida "maquinita" FLYNG SHARK con licencia de TAITO CORPORATION.




### EL JUEGO

Para ojos no entrenados, estabas frente a un simple avión biplano, típico animador de apasionantes duelos áereos en los fines de la

primera guerra mundial. Seguramente (pensarán los curiosos) no tiene nada fuera de lo común. En cambio para ti, considerado el mejor agente secreto y piloto que alguna vez existiera, este vehículo despertó sospechas.

Antes de comenzar el vuelo el general Steve Mc ALISTER Jr. III se acercó a ti y murmurándote en el oído te dijo: no creo que lo logres siquiera tú Steve, pero de todos modos inténtalo.

Luego de estas palabras tan alentadoras tomé mi puesto en la cabina, encendí el motor y tras unos breves instantes de ruidos varios empecé a rodar sobre la pista.

Mientras encendía, me preguntaba cuándo vería al enemigo, y de pronto una ráfaga de metralla rozó mi ala, estaba en combate!!

## CUANDO DE SOBREVIVIR SE TRATA

El avión poseía cualidades especiales, como incorporar multiplicadores de fuego y bombas en vuelo. Los multiplicadores de fuego son letras **"S"**, rodeadas de un recuadro, que aparecen cuando destruimos una escuadrilla completa.

Si disparamos una bala luego de la primera letra **"S"**, dispararemos de a dos, luego de a tres y así sucesivamente.

Asimismo las bombas las podremos recargar en vuelo, tomando letras **"B"**, recargando de a una por letra **"B"**.

Al comienzo los enemigos se acercarán a tu nave en parejas ya sean de aviones o tanques. Los primeros son fácilmente abatibles dado que casi no disparan hacia ti, en cambio los tanques orientarán su torreta hacia tu avión disparando mortales descargas. Es aconsejable que prestes especial atención a la selva, dado que desde allí surgen peligrosas columnas de blindados.

Si logras superar los primeros sectores encontrarás al final de la primera etapa un supertanque que te será muy difícil de destruir si no tienes disparo triple o si no utilizas las tres bombas con él.

## AVANZANDO EN LA LUCHA

En las etapas siguientes, la acción requerirá de tu mayor destreza y valor. La batalla se traslada a pleno Océano Pacífico, donde cientos de lanchas de combate, intentarán detener tu marcha.

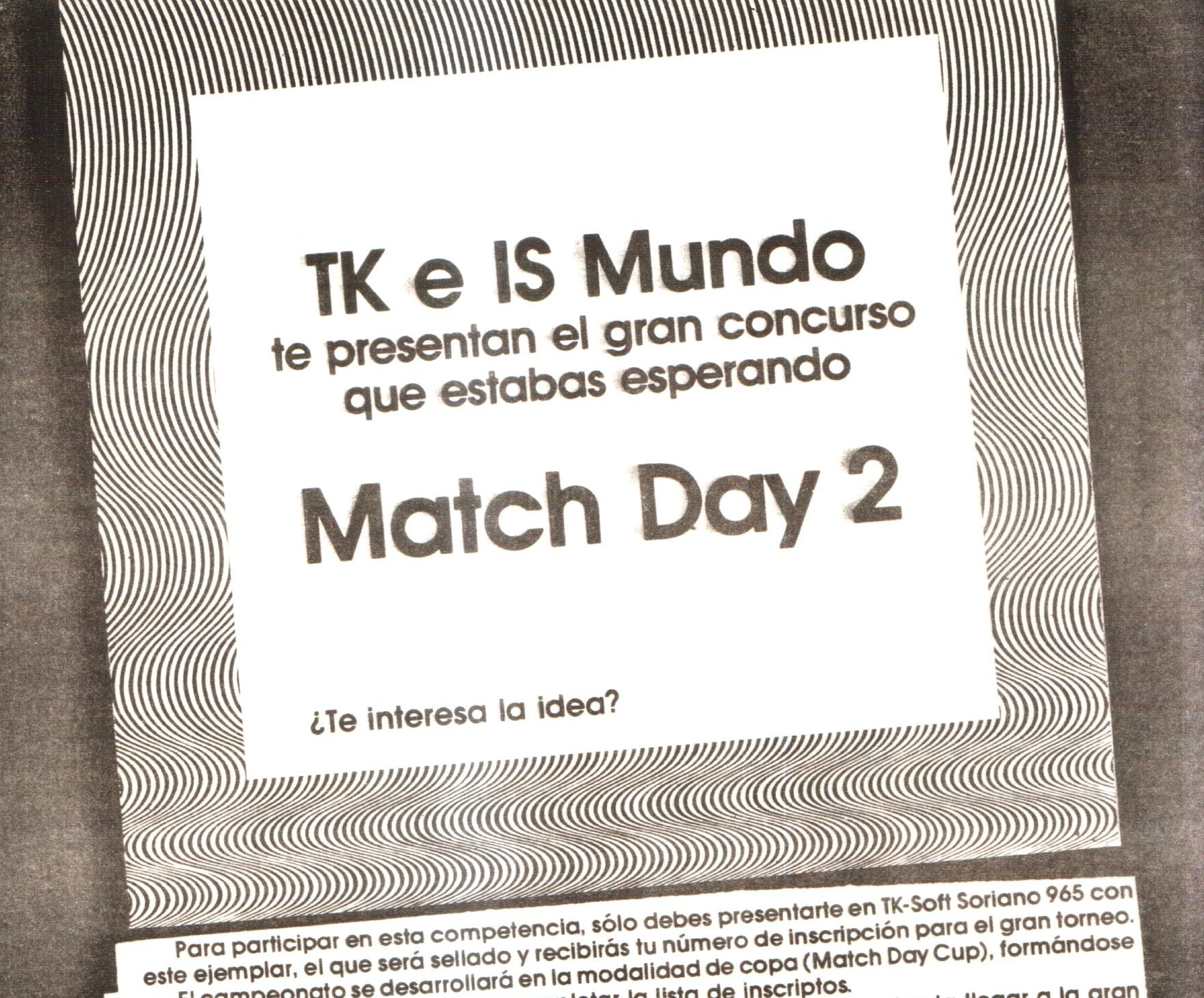
Junto con las lanchas armadas harán aparición en escena aviones Kamikases sumamente peligrosos para tu integridad.

Posteriormente, acorazados lanzarán hacia ti todo su poder de fuego, complicándote bastante la existencia. Los enemigos toman más tarde formas increíbles, como porta aviones, super acorazados, bombarderos, misiles, lanchones de desembarco y un sin fin de formas más. Te aseguramos que el juego es superadictivo, y sin duda alguna reiniciarás sin pausa una partida tras otra, superándote cada vez e intentando ver "hasta dónde llego esta vez".


Un juego espectacular, con muy buen sonido, de excelentes gráficos y con combinaciones de colores tales que no se observa ningún problema de atributos.

Flyng Shark es candidato seguro a convertirse en número uno del disputadísimo ranking de esta revista.



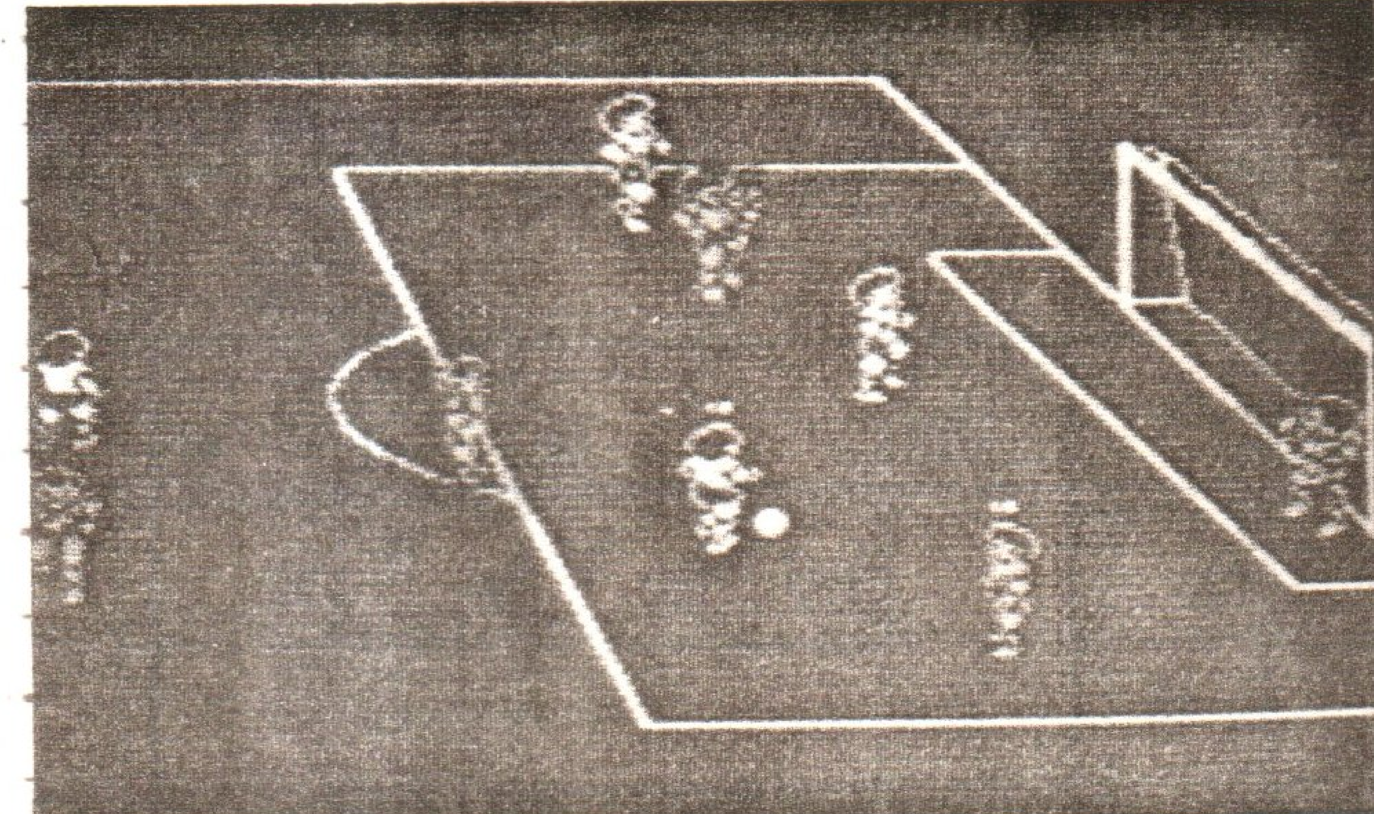



Para participar en esta competencia, sólo debes presentarte en TK-Soft Soriano 965 con
este ejemplar, el que será sellado y recibirás tu número de inscripción para el gran torneo.
El campeonato se desarrollará en la modalidad de copa (Match Day Cup), formándose
series de ocho jugadores hasta completar la lista de inscriptos.
Con los ganadores de cada serie se formarán nuevos torneos, hasta llegar a la gran
competencia final, donde los mejores ocho tendrán oportunidad de luchar por la copa
Match Day dos.
Cada serie será supervisada por un miembro de personal de TK-Soft, para evacuar
cualquier tipo de dudas que surgan durante el desarrollo del juego.
El requisito imprescindible para participar es tener una gran cuota de alegría y ganas de
divertirte.
Imagina el escenario, múltiples campeonatos disputándose simultáneamente en un
ambiente en el que la diversión será la principal protagonista.
Por supuesto que tu esfuerzo será recompensado con importantes premios como lo es la
posibilidad de acceder a miles de nuevos pesos en premios TK, para los ganadores y todos
aquellos que participen.
La lista completa de inscriptos, así como el lugar y horarios donde se desarrollará la
competencia serán publicados en el próximo número.
Obtiene tu copia de Match Day dos en TK-Soft, practica y anótate, pues el plazo para la
inscripción vence días antes de la aparición de nuestra próxima edición.


EL CID
TOP SECRET
TI
AGUILAS (+VIDA)
FUENTES (+VIDA)
PRINCESA (+BRIO)
ARQUEROS (-BRIO)
START
OBJETO
OBJETO
OBJETO
- TX SOFT/88 -

**JUEGO DEL MES**

## ALGUNOS CONSEJOS



Para que las cosas se te hagan más fácil desde el comienzo y no pases horas intentando "tomarle la mano" al juego te brindaremos algunos consejos fruto de nuestra experiencia.

El jugador que lleva la pelota corre menos que el que no la lleva, por lo tanto intenta desplazarte lo menos posible con ella en los pies.

Si un jugador contrario lleva la pelota no intentes quitársela si vas corriendo a su lado, cubre el lado de tu arco y déjalo que avance, como dirían los profesionales "regálale la raya".

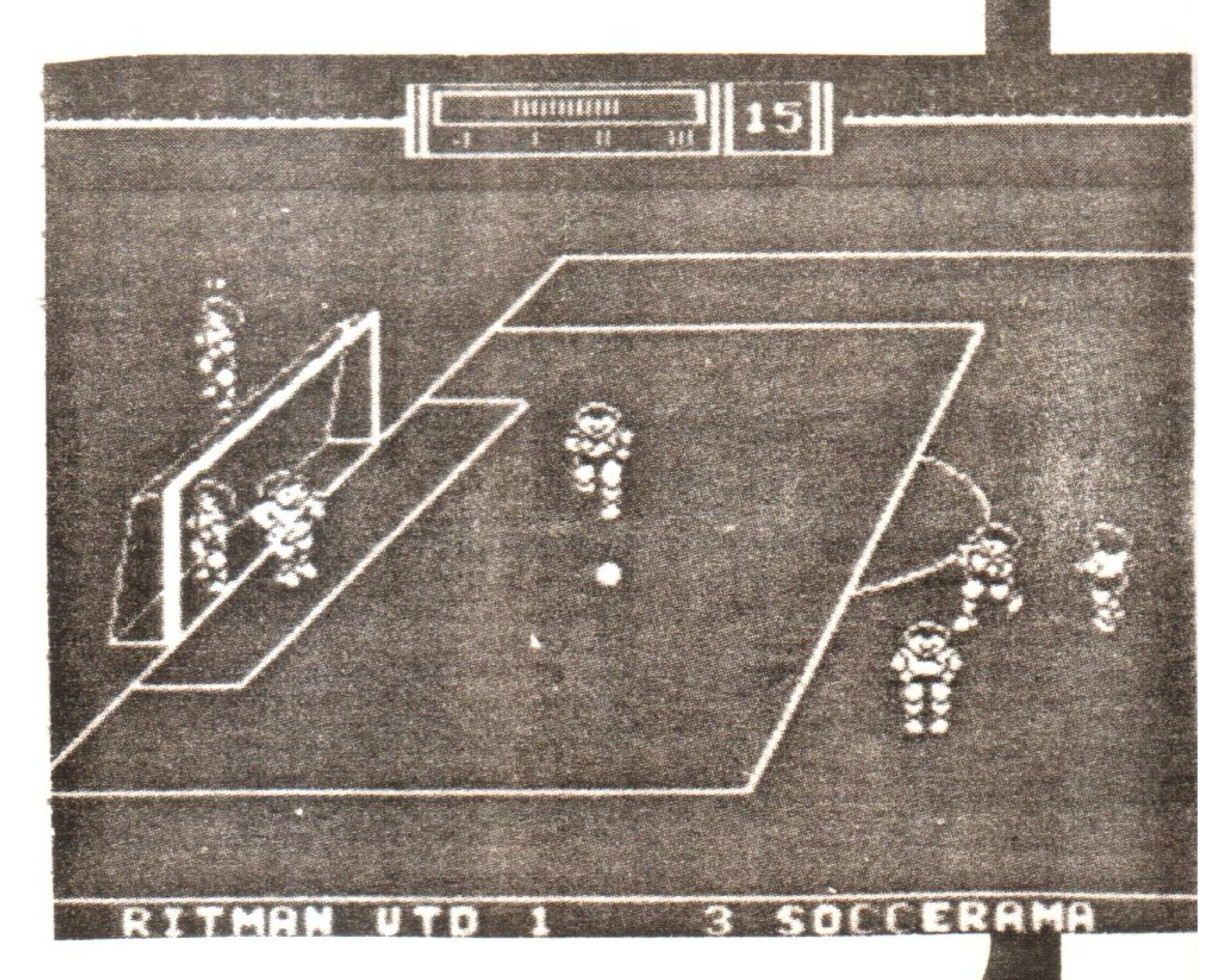
Utiliza el cabezazo para anticipar a tu rival, evitando "quedar pagando".

El computador permanentemente realiza pases, por lo que si marcas a presión, seguramente te quedarás con el balón.

Cuando veas que se produce un tiro de esquina a tu favor, intenta colocar tus jugadores lo más cerca del arco rival, cuentas con escasos segundos para ello.

Si te ves presionado por un contrario, no pudiendo zafar a la marca, es conveniente que de espaldas al rival toques el balón hacia un compañero.

## BALANCE FINAL




Match day 2 es sin duda el mejor simulador de fútbol entre los realizados hasta la fecha.

Debido a la perfección del programa, jugarlo se convierte en un verdadero placer, y seguramente te verás atrapado durante horas, disfrutando plenamente este fantástico programa.

Si quieres conseguirlo, ve a TK-SOFT, Soriano 965 tel. 915708, allí es el único lugar donde podrás obtener la versión especialmente adaptada de este juego para usuarios de TK.



# Utilitarios

Muchas veces nos encontramos con la necesidad de almacenar información sobre algún tema de nuestro interés y uno de los principales escollos que encontramos para ordenarlos es lo tedioso que resulta esta maniobra para hacerla "a mano", repitiéndola cada vez que alteremos los datos que teníamos hasta el momento.

De más está decirles que si bien éste no es el más potente de todos los sistemas de archivos existentes en el mercado en sí, a nuestro criterio, el que mayores facilidades para su manejo otorga a quien se inicia en el tema. Pero no solamente es una cuestión de facilidades, sino que en lo referente a la potencia del mismo es realmente importante.

Para manejar SIMULTANEAMENTE dependiendo de la extensión de cada ficha hasta 600 u 800 registros, por ejemplo como agenda o índice bibliográfico sin problemas ni demora maneja hasta 800 fichas.

Claro está, si en lugar de pretender ordenar una ficha standard de direcciones, intentamos triplicar la información por ficha, entonces veremos cómo la capacidad se reduce.

## EMPEZANDO A TRABAJAR

Trabajando siempre con el concepto de todas las fichas en memoria, **vu-file** te brinda un espacio de ficha (área de trabajo) de una pantalla y 32 columnas.

Al comenzar nomás nos encontramos con un menú como el de la Fig. 1. en él se nos pregunta si deseamos empezar un nuevo trabajo **—enter a vu file—**, o si queremos continuar un trabajo anterior **—load a file from tape—**.

Como dice el viejo adagio, comencemos por el principio, pulse la letra "E". Vale la aclaración que los comandos se eligen por **la primera letra de cada uno de ellos.** Ahora encontraremos ante nosotros un aparentemente complejo menú, en el cual podremos desplazando el cursor con las "flechitas" llevarlo a donde queremos que quede el nombre de los campos.

Como explicación, diremos que una agenda por ejemplo con tres campos:

NOMBRE:
DIRECCION:
TELEFONO:

Esto, (poner en donde queramos el nombre de cada campo), es lo que veremos una y otra vez al llenar fichas y no tiene que ser obligatoriamente el modo en que salga por impresora, lo cual explicaremos más adelante.

En caso que querramos darle color a los campos, lo podremos hacer pulsando la función "EDIT", donde podremos elegir el PAPER e INK de nuestro agrado, así como las demás posibilidades.

Para abandonar este modo, deberemos pulsar "stop" (symbol shift y "A").

Ahora, debemos explicarle a nuestro TK, dónde queremos que comience a "escribir" los registros de cada campo, por lo tanto desplace el cursor un lugar hacia la derecha de donde termina cada campo.

Tras esta sencilla operación aparecerá un cursor parpadeante al lado de la palabra PAPER escriba el color de su agrado (aconsejamos 7), inmediatamente de realizada esta operación sucederá lo mismo al lado de INK, (recomendamos digite 0).

Verá usted que apareció en lugar del cursor parpadeante un cuadrado que incluye una flechita en él.

## IMPORTANTE

Para que no se produzcan eventuales errores, realice esta operación con especial cuidado.

Repita el paso anterior para cada campo, siempre poniendo a la derecha y separado de un espacio libre el cursor desplazable, si finalizó, digite "stop".

## ENTRANDO DATOS

Ya estamos trabajando!!, comience a entrar datos sin preocuparse de su ordenamiento. Una vez que tenga 20 o 30 fichas, pulse "STOP".

Aparecerá ante usted, un nuevo menú con algunos comandos, que son:

**Enter** — sirve para entrar datos, pulse "E" y verá que ya lo utilizó para llenar sus primeras fichas, "stop" sale.

**Alter** — cambia el registro que está en pantalla en este momento para llegar al campo que desee modificar, pulse SHIFT y 6 simultáneamente, sale con ENTER.

**Inform** — reporta el estado del archivo y su contenido, sale con ENTER.

**Forward y Back** — permiten una búsqueda de las fichas hacia adelante y atrás desde la que estamos en el momento.

**Reset** — Lleva el fichero al fichero número uno.

**Order** — Ordena las fichas por el campo elegido.

**Select** — permite elegir una ficha para buscarla o para su modificación, para lo cual debe estar en pantalla (pulsar a la pregunta de si se desea que permanezca en pantalla con "Y").

**Quit** — Menú central, tiene las diferentes opciones para salvar los datos del día, leer así



como si se lo desea, darle el formato para impresora.

**List** — da la lista de todas las fichas según el orden predeterminado.

**Print** — imprime toda la lista.

**Copy** — saca esa ficha por impresora.

**Delete** — borra la ficha que está en pantalla.

## IMPRESORA

Este programa funciona perfectamente y sin ninguna carga previa o modificación con la impresora **SEIKOSHA GHP-550A**, de 80 columnas y más de 12 tipos de letra diferente. Cuenta con subrayados, sub índices y super índices, italic, elite, condensed y una larga lista más de posibilidades.



# RANKING TOP 10



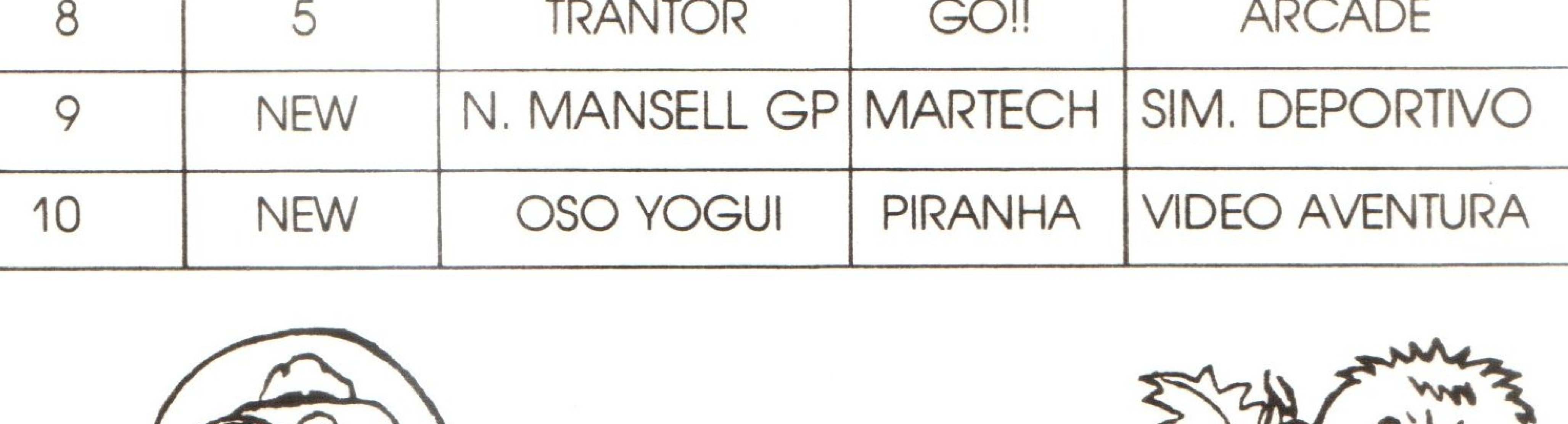
**Esta es la lista de los 10 títulos MáS SOLICITADOS en TK SOFT por usuarios de TK 90 - 95 y compatibles Podrás participar enviando la lista de tus preferidos por carta o personalmente a SORIANO 965, y allí depositar tu voto, con el cual podrás participar en un sorteo de 10 títulos a elección en TK SOFT.**

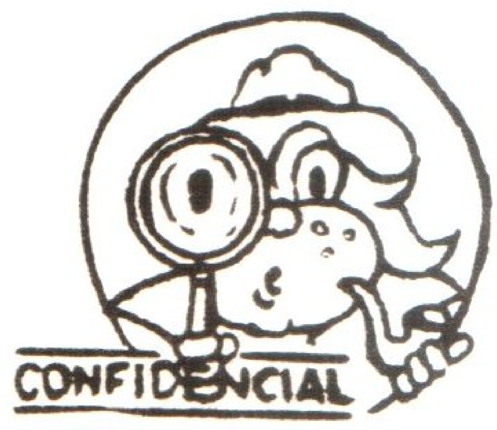




| Posición actual | Posición anterior | TITULO | EMPRESA | TIPO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | THUNDERCATS | ELITE | ARCADE |
| 2 | 7 | OUT RUN | US GOLD | SIMP. DEPORTIVO |
| 3 | 1 | PHANTIS | DINAMIC | VIDEO AVENTURA |
| 4 | NEW | ARKANOID II | IMAGINE | ARCADE |
| 5 | NEW | IKARI WARRIORS | ELITE | ARCADE |
| 6 | 2 | ATHENA | IMAGINE | ARCADE |
| 7 | NEW | JACK NIPPER II | GREMLIN | VIDEO AVENTURA |
| 8 | 5 | TRANTOR | GO!! | ARCADE |
| 9 | NEW | N. MANSELL GP | MARTECH | SIM. DEPORTIVO |
| 10 | NEW | OSO YOGUI | PIRANHA | VIDEO AVENTURA |











# ROADWARS

## Melbourne House

## UNA ESPECIE DE MAD MAX

## ¿Una historia del futuro?

Amanecer.

La carretera aún desierta comenzaba a recibir los primeros rayos del sol.

Mi cabeza parecía estallar, lentamente comienzo a despertarme.

¿Qué diablos estoy haciendo aquí? — me pregunté— y casi al mismo tiempo entré en razón.

A través de la espesa niebla podían vislumbrarse los restos metálicos de los feroces combates nocturnos.

Hacia unas horas el sector SX-960 había sido un verdadero infierno y yo milagrosamente había escapado a él.

Pero discúlpenme, no sé si saben qué está pasando, ya les cuento...

En pleno siglo 25, los habitantes de la tierra eran reclutados para re-colonizar diversos planetas actualmente habitados por hostiles y maléficos secuaces de SARAC, ex-gobernador de la Federación Republicana de Planetas.

Ese era esquemáticamente la razón de que estuviese a 4.56 megacentones de mi apacible casa en las afueras de ciudad central.

Luego de algunas horas de recoger repuestos en los vehículos destrozados de mis ex-compañeros logré hacer funcionar mi Girocar. Finalmente busqué municiones en las armas abandonadas y me preparé a partir.

## LA LUCHA

La batalla se desarrolla en la carretera, y tú dispones de un vehículo especialmente adaptado para el combate a velocidad.

Tu cañón doble M-604 de alto poder te garantiza un poder de fuego letal para casi todos tus enemigos.

Solo los *clavos cibernoides* están fuera de tu alcance, por lo que si se acercan hacia ti, gira hacia adelante, y comenzarás a rodar, pasando sobre ellos con tu escudo de acero protonizado en fase defensiva.

La computadora de SARAC, ha dispuesto una serie de obstáculos a los costados del camino, algunos inofensivos o fácilmente destruibles: como ser muros en el camino, torretas de tiro, arcos electrónicos y finalmente los satélites vigilantes, quienes poseen un sistema de guía misilístico que te dará grandes problemas, por lo que apenas al verlos, destrúyelos.

La carretera corre automáticamente, por lo que para evitar ser blanco fijo es muy recomendable que te desplaces permanentemente de derecha a izquierda, evitando ser localizado por el enemigo.

Entre los de mayor peligro están las barreras iónicas con cargas de energía de alto poder, que con sólo tocarte te convertirán en un ex-guerrero de las rutas, con carnet de ingreso al cielo certificado (vía rápida).

Al ir avanzando en el juego, diferentes niveles de dificultad intentarán frustrar tu carrera hacia SACAC, por lo que avanzar más allá del tercer nivel, requiere gran dominio de tu Girocar.

Más allá de la interesante historia Binary Design le ha dado a este programa características realmente especiales, con gráficos deslumbrantes, sensación de movimiento perfectamente lograda y un desarrollo de notable concreción.

Road Wars es uno de esos magníficos programas que no te pueden faltar.





# PON EN HORA TU TK

Nuestro computador, dispone de un reloj interno que avanza a un ritmo constante y sirve para regular sus operaciones.

Al igual que otros programas en código de máquina, el reloj funcionará permanentemente, aún cuando estes "corriendo el basic".

El programa que viene a continuación, configura un sencillo reloj digital que cuenta horas, minutos y segundos, desde el instante en que la rutina es activada.

Si activas el reloj, verás que comienza a funcionar desde 00:00:00, lo que implica que también puedes darle el uso de cronómetro.

Ten presente que si utilizas las instrucciones LOAD, SAVE o SOUND (BEEP para las Tk compatibles), el reloj se detendrá mientras esté ejecutándose.

Para poner en hora el reloj:

**POKE 23672,n** **n= segundos**
**POKE 23673,n** **n = minutos**
**POKE 23674,n** **n = horas**

Los números que siguen a los pokes han de estar dentro de los marcos permitidos. Estos son 0 a 60 para minutos y segundos, 1 a 12 para las horas.

Para activar la rutina o poner a cero el reloj haz: RANDOMIZE USR 32320.

```
10 CLEAR 32319: LET total = 0.
20 FOR n = 32320 TO 32554: READ a: POKE n. a: LET total = total + a: NEXT n.
30 IF total <>24216 THEN PRINT "error en las DATA": STOP.
40 RAND USR 32320.
50 DATA 33, 0, 0, 34, 120, 92, 34, 121, 92, 62, 40, 237, 71, 237, 94, 201, 0, 64, 0, 0.
60 DATA 62,62,237,71,237,86,201,0,229,213,197,245,58,91,126,60,50,91,126,254.
70 DATA 50,32,50,175,50,91,126,58,120,92,60,50,120,92,254,60,32,35,175,50.
80 DATA 120,92,58,121,92,60,50,121,92,254,60,32,20,175,50,121,92,58,122,92.
90 DATA 60, 50, 122, 92, 254, 13, 32, 5, 62, 1, 50, 122, 92, 58, 122, 92, 38, 0, 111, 17.
100 DATA 23,64,205,234,126,58,121,92,38,0,111,17,26,64,205,234,126,58,120,92.
110 DATA 38,0,111,17,29,64,205,234,126,17,208,61,33,29,64,205,34,127,17,208.
120 DATA 61, 33, 26, 64, 205, 34, 127, 62, 120, 33, 24, 88, 119, 17, 25, 88, 1, 7, 0, 237.
130 DATA 176, 205, 191, 2, 241, 193, 209, 225, 251, 201, 237, 83, 80, 126, 1, 246, 255,
    205, 251, 126.
140 DATA 1,255,255,205,251,126,201,175,9,60,56,252,237 66,61,198,48,229,205,21.
150 DATA 127,33,80,126,52,42,80,126,205,34,127,225,201,237,75,54,92,38,0,111.
160 DATA 41, 41, 41, 9, 235, 201, 6, 8, 26, 119, 36, 19, 16, 250, 201.
```

## Novedad




El ministro llamó al mejor agente especial del equipo Rolling Thunder, cuyo nombre clave es Albatros, luego de unos minutos de conversación para exponerle la delicada situación, lo dejó ir.

La misión encomendada tenía como objetivo penetrar en la fortaleza subterránea de Geldra, un demoníaco coronel quien ha formado un gigantesco ejército para su protección.

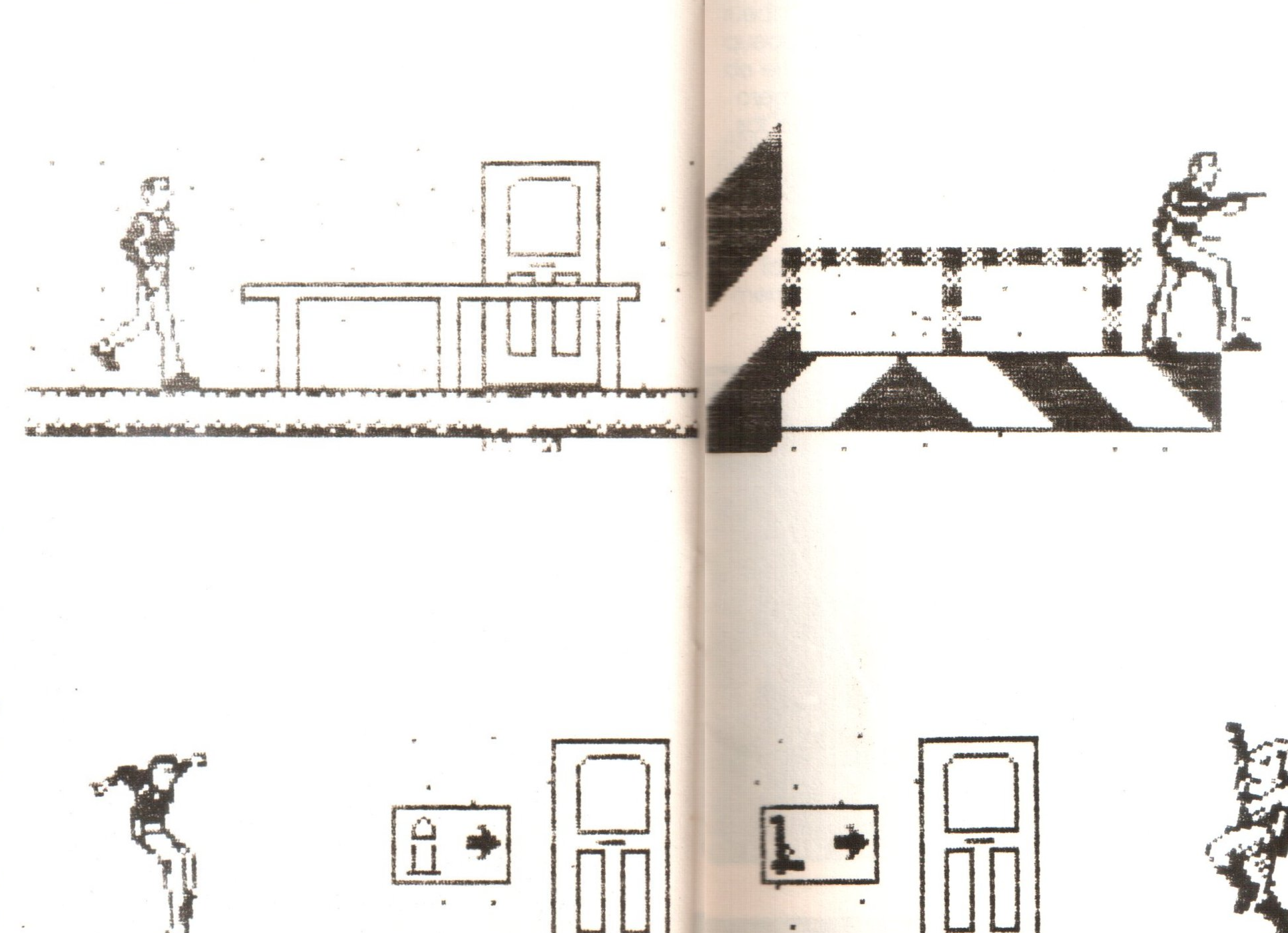
Dicho personaje tiene cautivos varios rehenes, quienes debes rescatar a la brevedad.

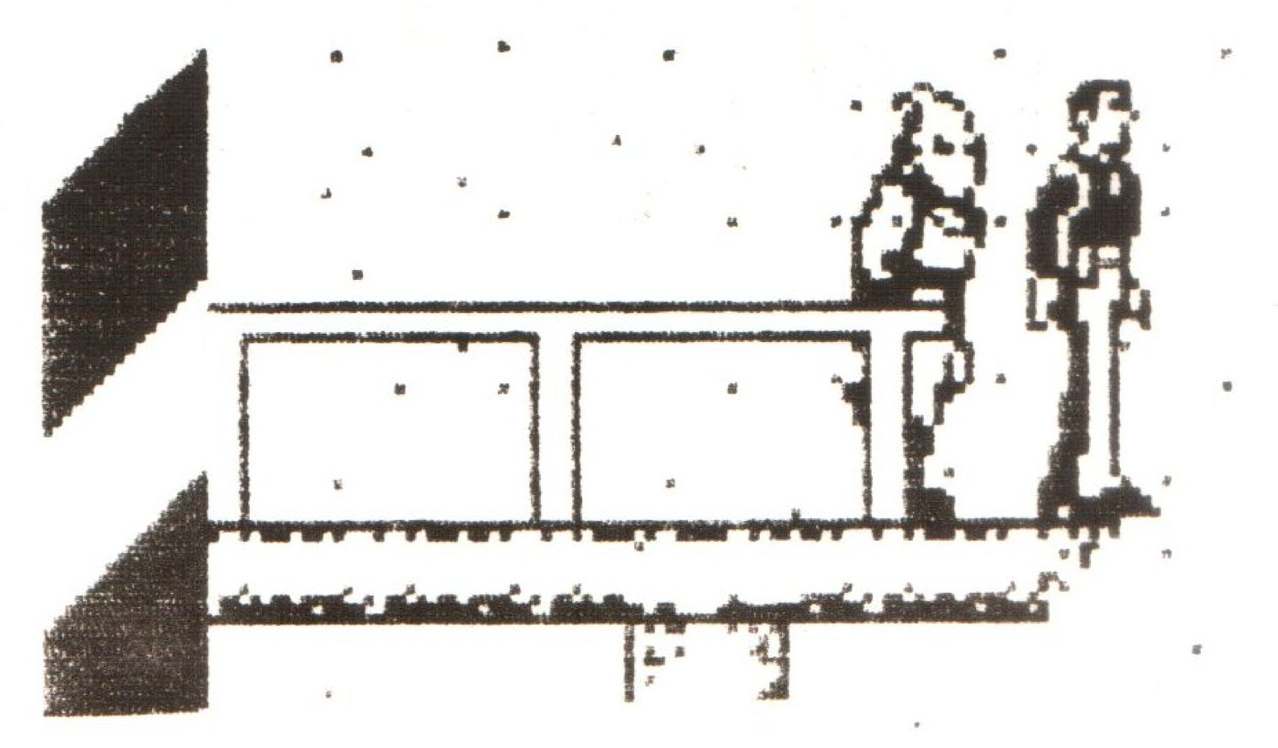
La fortaleza del Coronel está formada por cinco depósitos, cada uno con cinco partes.

Cada zona tiene dos pisos, lo que implica que la acción no solo es posible en sentido "adelante-atrás" sino también "arriba-abajo".

Las plantas superiores, a las que puedes acceder mediante un salto suelen ser habitadas por personajes que te lanzarán granadas, disparos o "simplemente" intentarán ponerte Knock Out.

Notarás que entre todas las puertas hay algunas que tienen el símbolo de una bala o un arma a su lado, dentro de cada habitación, encontrarás municiones, elementos imprescindibles para completar tu misión.





En algunas zonas hay tanques de combustibles que te permitirán cubrirte de las balas, o cajas a las cuales subirte y disparar desde allí.

Ten cuidado con las emboscadas, si no pones especial atención serás rápidamente eliminado.

En un comienzo los soldados enemigos están encapuchados vestidos de negro en su mayoría, a estos derríbalos con un solo disparo.

Notarás que unos pocos resistirán tu primer disparo, deberás tirarles nuevamente.

En los niveles superiores de la fortaleza aparecerán cañones de láser y gotas de lava.

Asimismo verás cómo van apareciendo soldados con ciertas "particularidades", como volar, invisibilidad, panteras, y finalmente el mismísimo Coronel Geldra.

Cada vida tiene un nivel de energía que disminuye con los golpes enemigos.

Trata de cuidarte al máximo, y una recomendación final: no te apures, avanza siempre sobre seguro.




# MATCHDAY II

## ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS

En el año 1986, un programador inglés independiente, se presentó en OCEAN trayendo consigo el fruto de su esfuerzo en los últimos seis meses.

El nombre del programador era JON RITMAN (J.R.), quien saltó a la fama con MATCH DAY, un programa de fútbol que acaparó la atención de un importante número de usuarios.

El juego era verdaderamente fantástico, permitía cambiar el color del campo de juego, la duración del partido, el nivel de juego de la computadora, etc; todo magníficamente bien realizado, lo que justificó las 120.000 copias vendidas (sólo en Inglaterra) en los primeros doce meses.

J.R. fue responsable de dos programas más. Nos referimos a BATMAN y el archiconocido HEAD OVER HELLS.

De estructura clásicamente laberíntica, acapararon los más grandes elogios y demostraron que JR era capaz de realizaciones espectaculares.

Este año, se lanza al mercado MATCH DAY 2, programa que trataremos a continuación y que en forma exclusiva para usuarios de TK-90, presenta TK-SOFT.

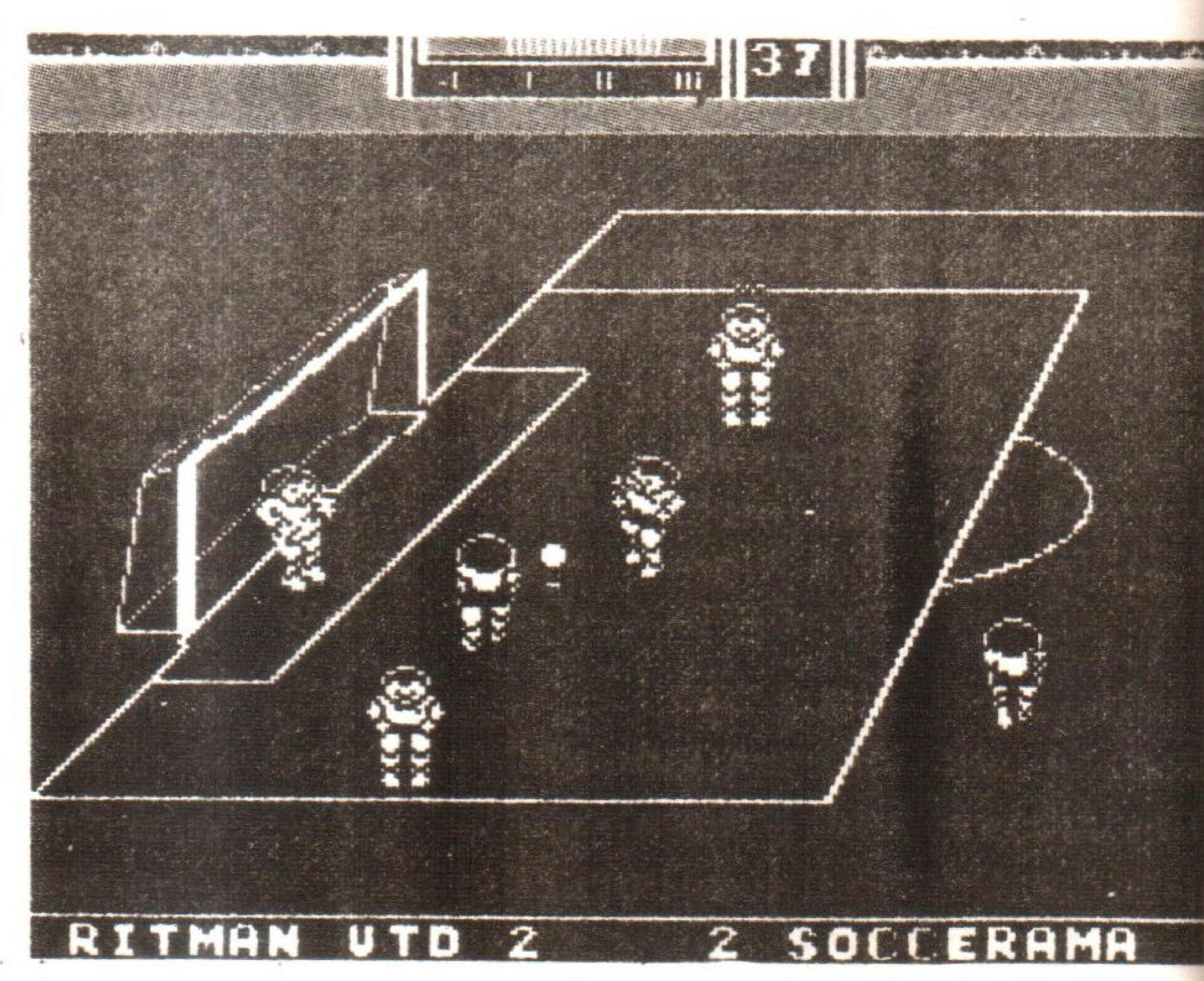
**Queremos agradecer la colaboración de HILLOW srl. para la adaptación de este programa para TK 90X**

## EL JUEGO

Se caracteriza por presentar un gran número de menús entre los cuales hay que elegir las características que va a tener el juego.

Luego de cargado el programa deberemos optar entre:

1 - teclas y sinclair joystick
2 - joystick kempston
3 - fuller



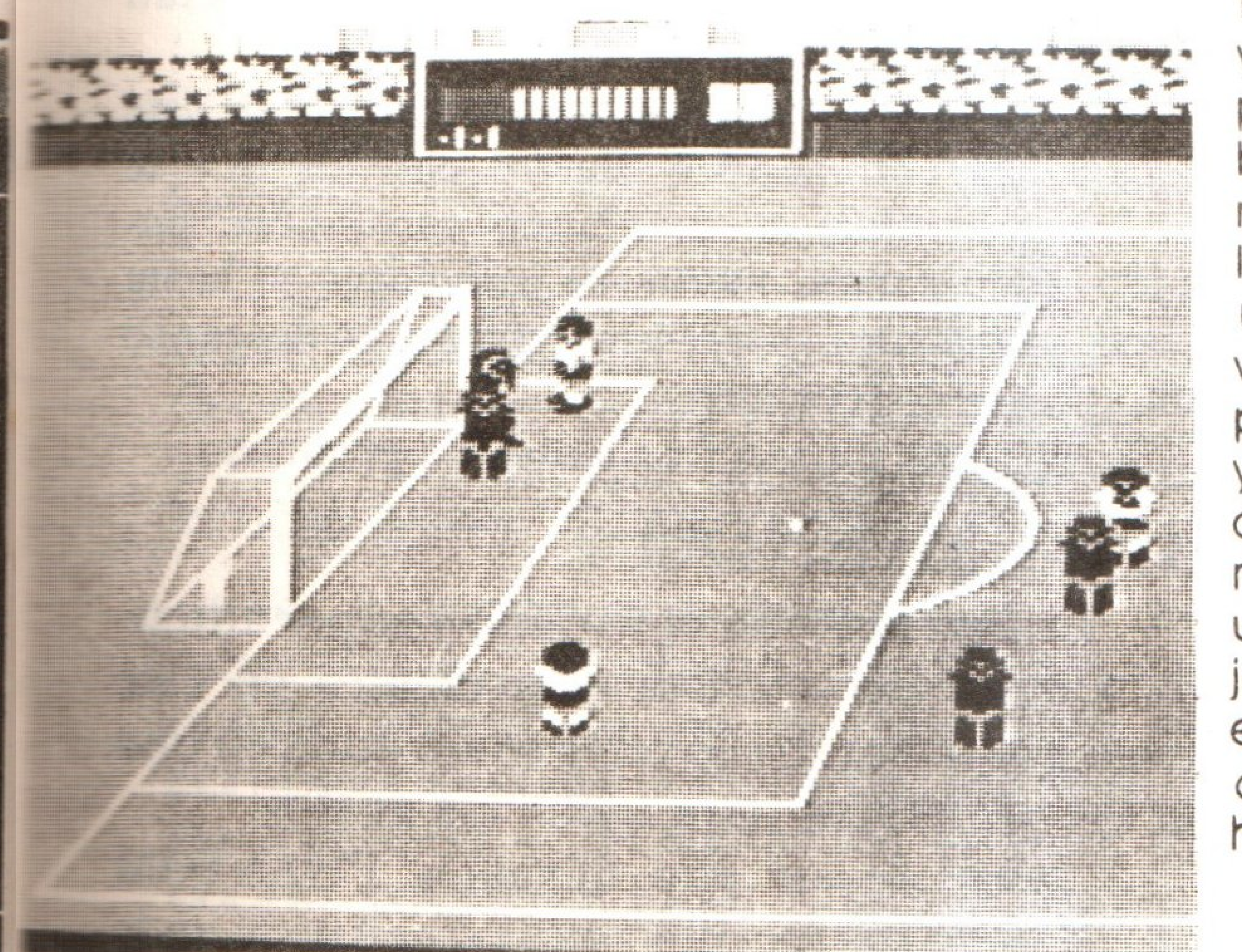

Recuerda que se elige con cualquier tecla y luego se confirma con enter.

El menú principal del juego (**Quit menu**) nos permite elegir jugar contra la computadora, contra otro jugador o dos jugadores contra la máquina simultáneamente un sólo partido. En lo referente a sistemas de juego, podemos elegir jugar una **liga** (MATCH DAY LEAGUE) en donde intervienen ocho equipos jugando partidos de ida y vuelta, en dos ruedas.

Por último si elegimos la opción de la **copa** (MATCH DAY CUP) intervendremos en un certamen junto a ocho equipos. Posee tres fases: primera rueda, semifinales y finales; el equipo perdedor queda eliminado y el ganador continúa avanzando en el torneo.

Desde este menú podemos llegar a otro (KEYS AND OPTIONS) donde podemos variar el color de la camiseta, el nombre de los cuadros, las tácticas del equipo y las teclas del primer y segundo jugador.

También desde allí se puede llegar a un tercer menú (MATCH DAY OPTIONS) donde se podría regular el volumen del sonido del juego, el nivel de dificultad, la posibilidad de ver los partidos que juega la computadora entre sí (esto si participas en la liga o la copa), duración del partido, el control del arquero del equipo uno y del dos (lo puede controlar la computadora o el jugador que comanda el resto del equipo) y el tipo de golpe que le aplicas a la pelota.



En caso de que juegues la copa o la liga llegarás a un menú donde debes elegir a qué equipo quieres controlar, además de poder ver la tabla de posiciones y de poder grabar un torneo en desarrollo para luego volver a iniciarlo.

## PEGANDOLE AL BALON

Un comentario aparte merecen los distintos tiros que puedes efectuar, estos se eligen entre cinco tipos en el tercer menú. Los más fáciles de manejar, igual que la primera parte de este juego, son los llamados Kick III, en los que la potencia del disparo es la misma (la máxima) en todo momento. Luego están los Kick II igual al primero pero la potencia es la mitad. Si eliges el tipo FWD kick la potencia variará entre el mínimo y el máximo, variando la fuerza con que le pegarás a la pelota según en dónde esté la barra que la marca. En los Hard Kick la forma de regularse la fuerza es la misma pero varía desde la mitad al máximo de la potencia posible. Por último está la forma llamada All Kicks, quizás la más vistosa y la más difícil de manejar ya que la potencia varía constantemente entre el mínimo y el máximo pero además se agrega una barra que pasa del mínimo y que si pateamos en ese momento realizará el jugador que lleva la pelota un taquito, dándole gran vistosidad y calidad al juego; pero cuidado pues si pulsamos disparo en ese momento y queríamos enviar la pelota hacia adelante y no atrás podemos arrepentirnos de haber elegido esta opción.

# PHANTOM CLUB

## OCEAN

Cuanto Ultimate desarrolló hace ya tres años la técnica filmation, seguramente pensó que un sin fin de empresas rivales, intentarían copiar el sistema y desarrollar sus propias aventuras en 3d.

Hace ya algún tiempo, Imagine lanzó al mercado un juego que acaparó la atención de todos, su nombre MOVIE, programa que conquistara numerosos éxitos y reconocimientos por su perfección.

Dos años después de ese éxito, Dusko, autor de dicho programa lanza este fantástico **PHANTOM CLUB.**

## PROBLEMAS DE SUPER HEROES

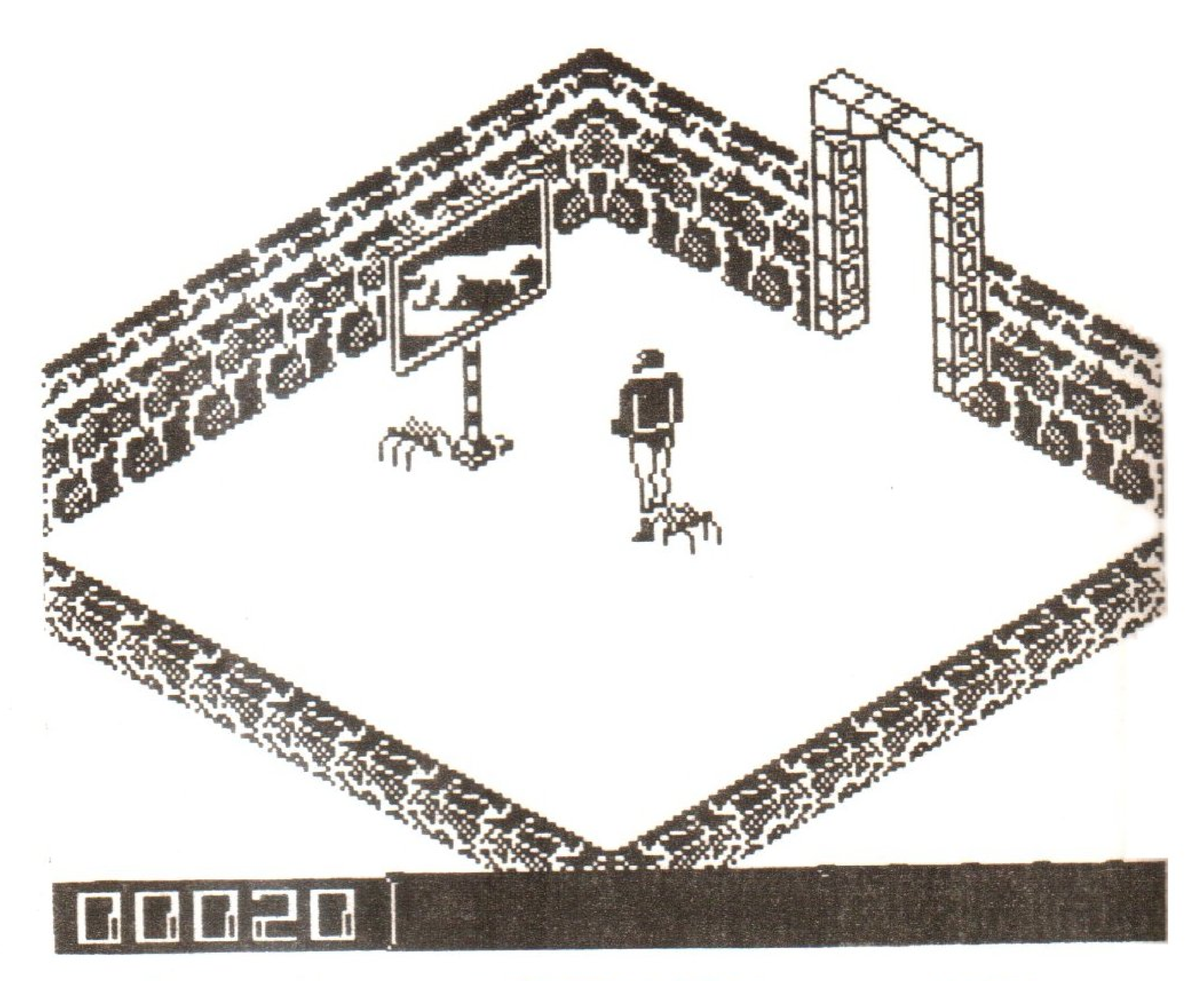
**PLUTUS**, es un joven aprendiz de super héroe, tiene entonces el rango de Zelator, el más bajo de todos los posibles.

Unico super héroe aún no arrastrado hacia el mal camino por el temible **OVERLORD**, señor de la oscuridad, quien ha conquistado a todos los demás super héroes.

Tu misión consiste en intentar rescatar a tus amigos del mal, derrotar a OVERLORD y salir con vida de todo ese entrevero.

Quinientras cincuenta pantallas distintas te aseguran una gran variedad de escenarios, y si a ello le sumas la increíble mejorada calidad de movimientos (lo mejor sin duda, dado por el salto hacia adelante) te enfrentas a un juego super adictivo.

Dispones de cinco vidas para cumplir tu misión, es aconsejable que trates de evitar el contacto con otros superhéroes que deambulan por allí, dado que su único interés en ti es el de eliminarte.




Para enfrentar al OVERLORD con posibilidades de victoria, deberás tener una puntuación heroica de por lo menos 40.000, para lograrla dispones de una serie de esferas mágicas las que al ser alcanzadas por tu rayo psíquico te darán la tan buscada bonificación.

Uno de los aspectos más rescatables de este juego es la variedad de objetos con los que te puedes encontrar, desde plantas carnívoras, pasando por arañas, vampiros voladores y hasta robots guardianes, que te perseguirán sin descanso una vez que te localicen.

Felizmente no son frecuentes de encontrar.

## RESUMIENDO

Entretenido, fácil, variado y super adictivo. Cuatro características presentes en este juego que lo harán convertirse sin duda en uno de los preferidos para todos los gustos.

A pesar de ser otro filmation, PHANTOM CLUB tiene sus méritos pues no se quedó en la facilidad de la reiteración, sino que se nota un claro y visible esfuerzo por mejorar lo precedente, iniciando quizás un nuevo camino?





# CARGADORES DE POKES

Entre la enormidad de cartas que hemos recibido, notamos que muchas hacían referencia a problemas para poder utilizar correctamente algunos de los POKES que les acercábamos número a número.

Una importante cantidad de lectores, solicitó información acerca de qué son los "pokes para vidas infinitas", etc.

Pasaremos entonces primero a comentarles qué son los "pokes para vidas infinitas", no enfocando el tema desde el punto de vista técnico, sino puramente práctico.

Habrán notado que en la mayoría de los juegos el protagonista cuenta con un número reducido de "vidas" para completar el juego.

Esa cantidad de "vidas", está almacenada en algún sitio de la memoria, y su valor es decrementado cada vez que pierdes una vida, en el caso que llegues a cero, verás el famoso letrero "GAME OVER".

Por supuesto que éste no es el único sistema para "almacenar vidas", pero sí es a nuestro modo de ver la más clara para comprender que si conocemos esa dirección de memoria, y "POKEAMOS" el valor adecuado, podremos jugar indefinidamente.

Ante tal panorama, ideamos un cargador que permite utilizar hasta ocho POKES de una vez en un programa.

## MANOS A LA OBRA

1 - El programa está formado por dos "programitas", que debes tipear y salvar uno a continuación de otro en cinta.

2 - Una vez realizada esta acción, toma un cassette de TK-SOFT que contenga el juego al que quieras aplicar los POKES.

3 - Pon en el grabador el cassette con el juego y tras poner LOAD"" en tu TK, pulsa play.

4 - Una vez que pasen los **dos primeros bloques** del programa, pulsa stop y retira el cassette del grabador.

5 - Resetea tu máquina.

6 - En este momento toma el cassette donde grabaste los programitas uno y dos.

7 - Digita LOAD"" y pulsa PLAY.

8 - Verás que luego de cargar, te pedirá que detengas el grabador e indiques cuántos Pokes deseas utilizar.

9 - Introduce los pokes.

10 - DEJA CONTINUAR AL CASSETTE.

11 - Cuando veas que aparece un cartel de MEGATRON SOFTWARE, saca el cassette y pon a girar el que tiene el juego, desde donde estaba, no lo rebobines.

12 - Si todo ha ido bien, disfrutarás de vidas infinitas para tu juego elegido.

Es fundamental, comprender que estos dos programitas sustituyen a los dos primeros bloques de tu juego, y simplemente debes cargar primero el programa pokeador y luego el juego **inmediatamente después de que finalizaron los dos primeros bloques.**

### Programa 1

```
5 LOAD " " CODE
10 REM programa #1 E. AVALLE
15 CLS : PRINT AT 11.8; "PARE EL GRABADOR"
20 RESTORE : FOR G=23296 TO 6E6 STEP 2: READ A: READ B: POKE G,A: POKE G+1,B: IF A =255 AND B=255
THEN GOTO 40
30 NEXT G
40 INPUT "CUANTOS POKES?: ";P
50 LET DIR=23486: FOR G=1 TO P: CLS : PRINT "INTRODUZCA EL POKE #";G' "DE LA SIGUIENTE MANERA:"''
' "DIRECCION, VALOR": INPUT "POKE "; LINE A$
60 LET A = VAL A$(1 TO 5): LET B= VAL A$(7 TO ): POKE DIR,A-256* INT (A/256): L ET DIR= DIR+1: POKE DIR,
INT (A/256): LET DIR=DIR+1: POKE DIR,B: LET DIR=DIR+1: .N EXT G
70 POKE DIR.255: LET DIR = DIR + 1: POKE DIR 255: CLS: PRINT AT 11,10; DIR + "PULSA PLAY": LOAD" "
1000 DATA 77,69,71,65,84,82,79,78,32,83,79,70,84,87,65,82,69,255,195,254,97,77,195,1
1500 REM
2000 DATA 98,6,7,62,32,215,16,251,33,149,91,17,0,91,14,0,126,71,26,184,32,99,12,35
2500 REM
3000 DATA 19,254,255,40,3,215,24,240,58,21,91,71,58,0,91,184,32,79,121,254,18,32,74,205
3500 REM
4000 DATA 169,91,221,33,48,117,205,181,91,33,48,117,17,0,64,1,0,27,237,176,205,169,91,221
4500 REM
5000 DATA 33,216,97,205,181,91,205,169,91,221,33,0,64,205,181,91,205,254,97,205,169,91,221,33
5500 REM
6000 DATA 86,64,205,181,91,33,190,91,78,35,70,197,3,120,177,202,22,91,193,35,126,35,2,24
6500 REM
7000 DATA 239,42,167,91,233,77,69,71,65,84,82,79,78,32,83,79,70,84,87,65,82,69,255,0
7500 REM
8000 DATA 0,221,33,0,0,17,17,0,175,55,195,86,5,17,96,234,62,255,55,195,86,5,255,255,0
```

### Programa 2

```
10 REM programa 2 E.AVALLE
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR 25047: RAND USR 23321
```

# POKES DEL MES

**THUNDERCATS**
25398,201 juego sin sonido
25477,195 pasar fasses sin jugar
34504,195 no desaparecen baldosas
34680,195 elimina enemigos
31403,0
31404,195 vidas infinitas

**TRANTOR THE LAST STORMTROPPER**
56711,0 tiemmpo infinito
54236,0 fuel infinito
61012,201 inmune a dragones
56595,0 energía infinita

**RED LED**
32626,0
31928,0
41961,0
32746,201 vidas infinitas

**INDIANA JONES**
30705,165 látigo se convierte en lanzallamas

**SUPER SPRINT**
49358,201 pasas de etapa

**ROAD WARS**
43059,0 vidas infinitas jugador uno
43078,0 vidas infinitas jugador dos

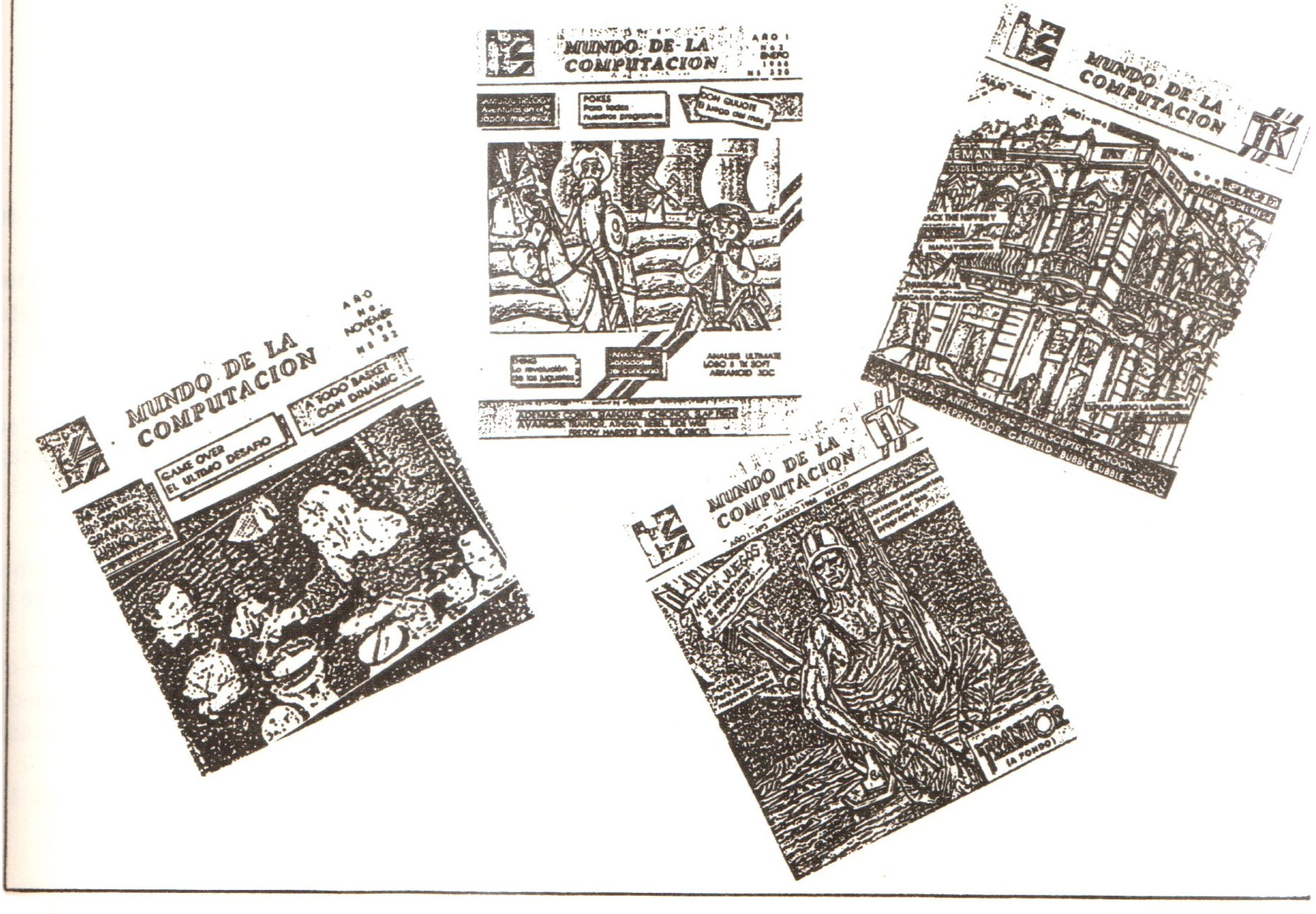
**ARKANOID 2**
37484,0
37485,195 vidas infinitas

**PHANTOM CLUB**
49803,237 energía infinita

**JACK THE NIPPER 2**







## Novedad

# GARFIELD



## Un gato de película

THE EDGE

Cuando se realiza un juego basándose en un personaje famoso de la historieta, se corren numerosos riesgos en lo que a calidad se refiere, como ser que la animación no refleje el movimiento habitual del personaje, que el mismo no quede claramente dibujado, etc. etc.

En este sentido, Garfield es Garfield, camina como lo hace en la TV, tiene el mismo sentido del humor que se le conoce en las historietas y por supuesto está perdidamente enamorado de la misma gatita ARLENE.

Directamente relacionado con ella está la historia de este juego, si bien reconocemos que la idea no tiene nada de original, está bien llevada a cabo y lo principal: es fácil de jugar.

Para quienes no conozcan a este simpático tigrecito, les diremos que además de ser muy travieso es sumamente dormilón, y justamente eso puede separarlo para siempre de la pequeña Arlene.

Es necesario, para que culmines el rescate en forma exitosa, que realices una serie de acciones de gran importancia.

Debes beber el café para mantenerte despierto, comer cuando te sientas cansado, y por supuesto debes "molestar" al simpático perrito **saltarín** lo más que puedas.

Evita ser castigado por tu dueño, a quien verás inicialmente leyendo el diario y bebiendo una taza de café, por lo que ten cuidado y no lo molestes, o lo lamentarás.

A medida que vayas progresando en la aventura, descubrirás secretos que te permitirán hacer la partida más fácil y entretenida.

Una de las principales contras del programa es la casi absoluta ausencia de sonido, pero que queda rápidamente olvidada ante la prodigiosa animación y realización gráfica.

Si bien no es brillante merece un poco de tu tiempo, consíguelo!!



# TRUCOS

Este número les acercamos una serie de trucos de la más diversa utilidad.

Para comenzar, les presentamos una rutina con la que podrán hacer aparecer a sus pantallas de un modo muy particular. Más que comentarlo, lo adecuado es digitarlo y hacerlo funcionar.

Una vez que lo ejecutes, estará esperando que le cargues una pantalla.

## VOLCADO DE PANTALLAS

```
 1 REM MEGATRON DIVISION
10 LOAD "" CODE 40000
20 FOR n=23296 TO 23324
30 READ a: POKE n,a: NEXT n
40 DATA 17,255, 90, 33, 63, 183, 1, 0, 27, 126, 18
50 DATA 205, 22, 91, 43, 27, 11, 121, 176, 32, 244
60 DATA 201, 197, 6, 255, 16, 254, 193, 201
70 CLS
75 POKE 23320, 100
80 RAND USR 23296
```

Si ese primer truco te pareció interesante entonces tipea este cls muy original.

## CLS ESPECIAL

```
 1 REM * * * by Megatron División
10 LET dir=4e4
20 FOR a=dir TO dir+27; READ b: POKE a, b: NEXT A
29 DATA 243, 6, 18, 237, 95, 230, 15, 103
30 DATA 237.95, 111, 17, 0, 64, 26,166, 18
35 DATA 35, 19, 122, 254, 88, 32, 245, 16
37 DATA 233,251, 201
40 List
50 RAND USR 40000
```

Para quienes gusten de escribir en grande o tengan la necesidad de agrandar sus caracteres, nada mejor que esta rutina.

Una vez que lo ejecutes, podrás cambiar la ubicación del texto en la pantalla.

Si deseas que esté el tercio superior de la pantalla, cambia en la línea 30, el 72 por un 64 y en la línea 80 el PRINT AT 8,2 por un 0,2.

La relación es 64 y 0;72 y 8; y poniendo 80 deberás escribir en la línea 16.

```
 1 REM MEGATRON DIVISION
10 CLEAR 29999
20 FOR F=30000 TO 30038: READ a: POKE f, a: NEXT f
30 DATA 33, 0, 72, 229, 209, 229, 14, 8, 6
40 DATA 32, 229, 126, 18, 35, 19, 16, 250
50 DATA 225, 36, 13, 32, 242, 225, 6, 0, 14
60 DATA 8, 229, 126, 119, 36, 13, 32, 251, 225
70 DATA 35, 16, 243, 201
80 PRINT AT 8,2; "MEGATRON DIVISION BY ZEEB"
90 RAND USR 30000
```

# TOP SECRET




## TRAZ

Que los juegos del tipo de Arkanoid se han convertido en algo habitual, no es una novedad, pero que exista un juego "rompe paredes" con opciones para que puedas construir **tu propio juego**, sí es noticia.

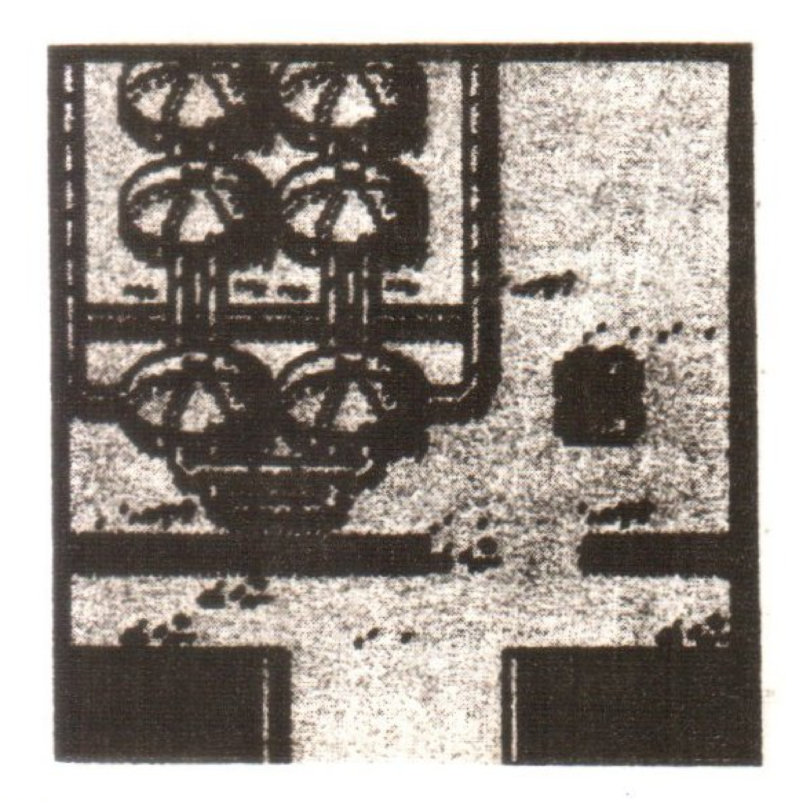
Traz significa Transformable Arcade Zone, ha sido realizado por Cascade games responsables de grandes éxitos como ACE, IMPLOSION y más recientemente ACE 2 y Frightmare (programa que será comentado en nuestro próximo número).

El programa consta de dos partes, el juego propiamente dicho, de gran nivel gráfico y con originalísimas incorporaciones, que dotan al desarrollo del juego de gran interés.

En otra opción puedes definir tus propias pantallas de juego, ubicando donde creas conveniente los diferentes obstáculos disponibles.

Permanece atento a su lanzamiento.

## VINDICATOR



Quién no recuerda ese increíble juego de nombre GREEN BERET, que fuera uno de los programas más exitosos de la firma británica Imagine?.

Pues bien, ésta es su segunda parte.

Vindicator comienza con una secuencia de vuelo, donde desde un avión de los EE.UU. eliminas la mayoría de las defensas enemigas.

Inmediatamente reinicias el recorrido tripulando un Jeep, el que puedes mover de derecha a izquierda y arriba abajo, con una excelente sensación de realismo.

Barricadas, submarinos, tanques, minas y un sin fin de soldados enemigos intentarán eliminarte, lo que te obligará a prestar atención permanentemente.

Esta es sin duda una segunda parte que se había hecho esperar.





## OPERATION WOLF

Muchos han sido los programas que toman el terreno bélico como idea básica.

Una breve reseña de los más exitosos juegos con ese estilo, Comando, Rambo, Green Beret, Who dare wins 2, Ikari Warriors entre otros planteaban la acción básicamente desde un mismo punto de vista.

En OPERATION WOLF, sucede todo lo contrario, original, gráficamente brillante,



te ofrece la escena desde la perspectiva de la visión del protagonista.

Esto quiere decir, que verás cómo los enemigos te enfrentan y disparan, lanzan granadas, cuchillos y serás blanco de las BROWING 7.62 de helicópteros de combate.

Estás armado con una ametralladora y lanza granadas, contando solo con cinco municiones para esta última. Debes rescatar una serie de prisioneros al final de cada etapa, en la que enfrentarás a un general del ejército enemigo.

La fotografía que acompaña esta nota exime de mayor comentario sobre la calidad gráfica del mismo.

Otro programa que promete ser un éxito.

## BARBARIAN 2, LA AVENTURA CONTINUA

¿Quién no recuerda el notable programa de Palace Soft, Barbarian?

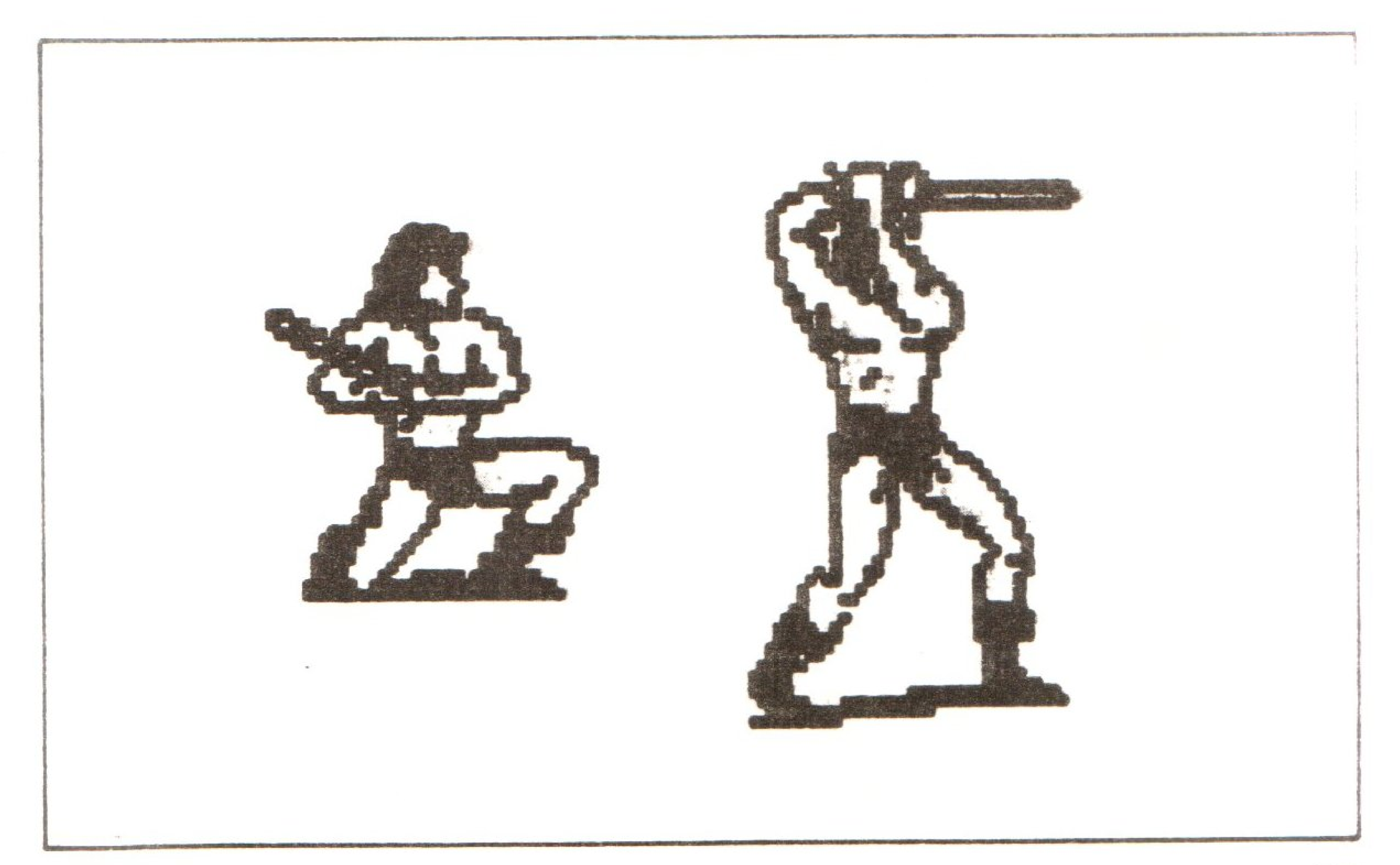
Siguiendo la moda de las segundas partes, les adelantamos que ya se está finalizando la segunda versión de esta aventura.

Para que no te confundas, te comentamos que el juego que aquí se ha dado en llamar Barbarian 2, no lo es tal, es solo la parte B del Barbarian.

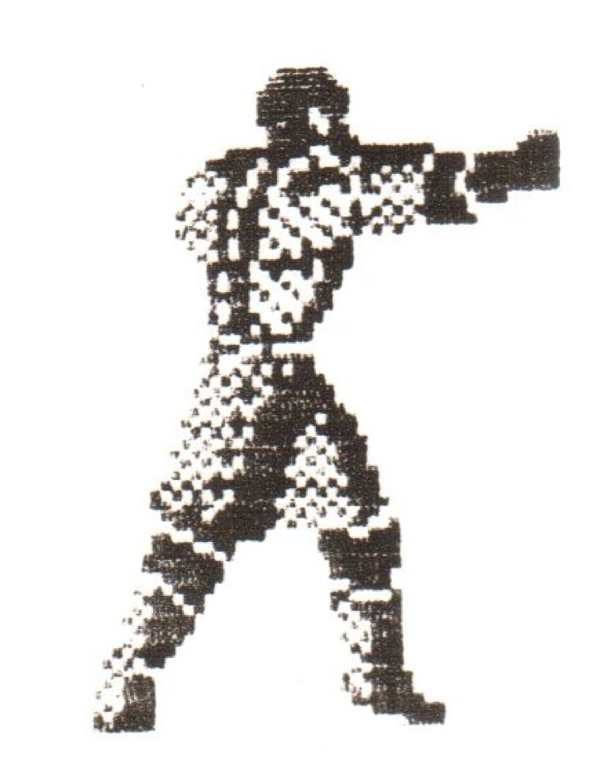
Por supuesto que el enemigo de turno no es otro que el mismísimo DRAX, tu archienemigo de todas las horas.

El escenario en esta instancia es el interior del castillo, tus enemigos han dejado su forma humana y te batirás con monstruosos seres, quienes intentarán eliminarte de la faz de la tierra.

La publicidad del juego será protagonizada por la popular modelo británica María Whitaker.



# ULTIMO MOMENTO



## STREET FIGHTER

Con mucha paciencia, las mejores "maquinitas" de video juegos son adaptadas a diversos formatos de microcomputadores, generalmente en un lapso no mayor a seis u ocho meses.

Solo cuando el programa en cuestión tiene ese "algo" que lo convierte en éxito, ese período de latencia se ve reducido hasta límites casi increíbles.

Este es el caso de Street Fighter, programa que toma como idea al enfrentamiento del protagonista (tú), con los mejores luchadores del mundo.

En primera instancia deberás enfrentarte a Retsu, el campeón japonés, para vencerlo te aconsejamos utilices la patada alta o el golpe de puño desde el suelo.

Si acaso intentas enfrentar a **Retsu** en el combate mano a mano, intercambiando golpes de puño, verás cómo pocos minutos después estás Knock Out.

Directamente vuelas a los EE.UU. donde en una ambientación más bien terrorífica, deberás batirte con el más duro de los **"ferrocarrileros"**, un enemigo difícil de vencer.

Una vez derrotado este oponente, prepárate a luchar por tu vida.

Un punk inglés, de dimenciones más bien gigantescas tratará de derrotarte porque le dicen **"Birdie**, el come huesos".

Recomendamos que tengas especial cuidado con sus cabezazos, te darán más de un problema.

Cambiando el Big Ben por la muralla china prepárate, **Geki** se acerca.

Aléjate de sus dardos y surikens, armas ninja que si no te cuidas causarán tu muerte.

Casi al fin de tus fuerzas. golpéale directamente al rostro, caerá fácilmente.

Si piensas que este es el final, qué equivocado estás, **Sagat** campeón de thai boxing, intentará hacerte conocer la derrota.

## UN LUJO DE PROGRAMACION

Tiertex es el nombre del equipo de programadores responsables de esta obra de arte, tienen en su haber numerosos éxitos (aunque algunos de ellos trabajando dentro de otro equipo de programación, de nombre PARAGON): Ace of Aces, 10th Frame, The Goonies, 720 grados y su última producción Rolling Thunder.

Con gráficos de un tamaño enorme, recrea perfectamente la acción de la máquina original, pero quien se lleva las palmas es Birdie el punk, realmente espectacular.

Cada movimiento está perfectamente detallado, los fondos son muy reales y acompañarán el desarrollo del programa. Los autores incluyeron una opción para darle a la pantalla el color de tu agrado, sin afectar por supuesto la calidad del juego.

Su Renegade fue de tu agrado, si Exploding Fist te conquistó, no lo dudes, éste será tu programa favorito de luchas.



# CORREO DE LECTORES

*Antes de pasar a responder algunas de las sugerencias e inquietudes que nos han planteado, queremos agradecer a todos los lectores quienes han hecho llegar a nuestra redacción sus cartas, como por ejemplo los hermanos Pablo y Carlos Patiño, Walter Rodríguez, Daniel Roezner, Héctor Bruzzoni, María José Arcos de Pro, Gabriel Espíndola, Juan Menéndez, Noelia Pisani, Alberto Hill, Pablo Edelman y muchos, muchísimos más a los que prometemos responder en la brevedad posible, así que amigos sigan escribiéndonos!!*

## POKE Y PEEK dos instrucciones particulares

*La sentencia POKE, puede afectar el contenido de la memoria? Como se utiliza LOAD""CODE?*

*Domingo Pereyra Laporta.*

**A - Antes que nada, debemos agradecer al Señor Pereyra por su amable carta de la que elegimos dos de sus interesantes preguntas.**

**Poke, es una sentencia que tiene como utilidad, la posibilidad de "poner" un valor predeterminado en una dirección de memoria que deseemos, trabaja muy emparentada con PEEK, orden que permite "leer" el contenido de una posición de memoria.**

**A modo de ejemplo, haz el siguiente ejercicio: resetea tu máquina, haz POKE 40000,72; POKE 40001,79: POKE 40002,76: POKE 40003,65 y dale Enter.**

**Como habrás visto, no hay ningún cambio aparente, pero si utilizas la sentencia PEEK, te podrás llevar una sorpresa.**

**Copia la siguiente línea: PRINTat 10,10; CHR$ PEEK 40000; CHR$ PEEK 40001; CHR$ PEEK 40002; CHR$ PEEK 40003 y dale enter, verás como "aparece" la palabra HOLA en la pantalla; así es como éstas dos órdenes pueden afectar el contenido de la memoria.**

**En cuanto a LOAD""CODE, como tal, sirve para "leer" un bloque de bytes de cinta a nuestra TK.**

**En caso de utilizar LOAD""CODE la dirección a donde van a cargar esos bytes es la que se determinó en el momento de grabarlos y que "viene incluida" en la cabeza del bloque.**

**Si deseas ser más específico, o cambiar el lugar de carga utiliza el siguiente formato LOAD"" CODExxxxx.**

**Esta instrucción hará que el código que esté en la cinta cargue a partir de la dirección xxxxx, sin aclarar "cuantos bytes deben cargar, asumiéndose entonces que deben hacerlo todos los que el bloque tenga.**

**Ahora, si lo que deseas es cargar un bloque indicando inicio y longitud deberás hacer LOAD"" CODE 30000,nn donde nn: largo del bloque.**

## GRABADORES

*Me han dicho que es mejor usar grabadores monos que stereos para reproducir programas en la TK-90. Quisiera saber si es cierto y si usar grabador stereo es perjudicial para la máquina, ya que poseo uno.*

*José Pereyra*

**Es cierto que es mejor usar grabadores monoaurales para tu TK, al igual que para las compatibles, esto es porque son más fiables y dan menos problemas de carga y de verificación.**

**Recomendamos usar grabadores monos y con pocos controles aparte del volumen, ya que si tiene para variar tono esto puede hacer que alguna copia hecha en un tono no entre en otro.**

**De ninguna manera un grabador stereo puede dañar tu máquina, ya que no influye en nada sobre ella. Lo único que puede hacer es demorarte un poco en caso de que no des con volumen, tono y balance adecuado, cuando cargues un programa.**

*Tengo una TK 3000 //e con 512 Kb, conseguí una copia de dBASE-II y no funciona, sólo me sale en la pantalla el mensaje "CAN'T FIND Z80 SOFTCARD". ¿Qué debo hacer?*

*Gabriel Roggero*

**El mensaje se debe a que tu computador no tiene tarjeta de CP/M (Z80 SOFTCARD). Lo que debes hacer es obtener dicha tarjeta y tendrás la posibilidad de poder usar nuevos programas y lenguajes (WORDSTAR, dBASE II, TURBO PASCAL, PROLOG, COBOL 80, LENGUAJE C. MULTIPLAN, ETC.).**

# TK 3000 //e HOT LIST

## JUEGOS:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | SUMMER GAMES II | EPYX |
| 2. | LAW OF THE WEST | HIPPOPTAMUS SOFTWARE |
| 3. | KARATEKA | BRODERBUND |
| 4. | CARMEN SANDIEGO | BRODERBUND |
| 5. | SARGON III | MR. MARTINS |

## UTILITARIOS:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | WORSTAR | MICROPRO |
| 2. | dBASEII | ASTON-TATE |
| 3. | TOTALWORKS | ROYALWORKS |
| 4. | MUSIC MAKER | MICROSOFT |
| 5. | SUPERCALC 3a | SORCIM/IUS |

## LIST MEMORY

Otro comando que permite la visualización de datos es la orden:

BROWSE — Despliega el contenido de toda la base de datos por campos, permitiendo a la vez la edición y modificación de c/u de los datos contenidos en ellos.

—USE PRUEBA.
—BROWSE.

RECORD # : 000004.

| NOMBRE | DIRECCION | CIUDAD | SALDO |
|---|---|---|---|
| AGARCIA JOSE | JUJUY 675 | MONTEVIDEO | 0.0 |
| PEREZ MARIA | SAN SALVADOR 765 | MONTEVIDEO | 3000.0 |
| OLIMENI JOSE | 18 DE JULIO 776 | MONTEVIDEO | 0.0 |
| FERNANDEZ JUAN | MALDONADO 8777 | CANELONES | —7000.0 |
| SOMERI JULIO | FIEJI 9090 | SALTO | 5000.0 |
| CAMELO ANDREA | 18 DE MAYO 78787 | CANELONES | 55000.9 |





## COPIANDO ARCHIVOS:

### COPY TO (archivo 2) [FIELDS (lista)] FOR (exp)

Por medio de este comando copiamos el *archivo en uso* hacia el *archivo 2* y los argumentos opcionales nos permiten realizar una copia selectiva en caso de que sea necesario; por ejemplo: si quisiéramos copiar sólo algunos de los campos de la base de datos en uso, los especificamos en la orden (FIELDS nombre, dirección); si quisiéramos restringir los registros a ser copiados, podríamos hacerlo por el argumento FOR SALDO > O. Ej.:

—USE PRUEBA.
—COPY TO PRUEBA2.
0000007 RECORDS COPIED.
—COPY TO PRUEBA3 FIELDS NOMBRE, DIRECCION FOR SALDO > 0.
0000004 RECORDS COPIED.

### MODIFICANDO UNA ESTRUCTURA DE UNA BASE DE DATOS:

Supongamos ahora que nosotros anteriormente habíamos generado una base de datos y que hoy debido a distintas causas, deseamos adicionar un nuevo campo. Para ello utilizamos el comando MODIFY STRUCTURE.

Debemos tener especial atención al utilizar dicho comando, ya que si realizamos la modificacion sobre el *archivo madre* perderemos los datos antes almacenados en este archivo. Para que esto no suceda debemos copiar el *archivo madre* en un *archivo auxiliar,* modificar su estructura y luego pasar el contenido del *auxiliar* al *madre,* ya modificado. En síntesis lo siguiente:

dBase II A FONDO

En el capítulo anterior dimos comienzo al estudio de la base de datos relacional dBASE II. Como primera aproximación se describieron operaciones elementales como fueron los comandos CREATE, EDIT y APPEND. En este segundo encuentro se estudiará la posibilidad de visualizar datos por la pantalla. copiar archivos, desplazarse en una base de datos, etc.

### MOVILIZACION DENTRO DE LA BASE DE DATOS:

Anteriormente vimos cómo editar un registro ("EDIT"), ahora vamos a explicar los distintos comandos de movilización dentro de un archivo:

| | |
|---|---|
| GO TOP | - Movilizar el puntero al primer registro del archivo. |
| GO BOTTOM | - Moviliza el puntero al último registro del archivo. |
| GO <n> | - Moviliza el puntero al registro número n. |
| SKIP n | - Avanza o retrocede n registros desde donde estamos posesionados con el puntero. Ej.: SKIP - 2, SKIP 5. |

VISUALIZACION DE DATOS:

Los datos de un archivo pueden ser visualizados de varias formas; a continuación detallaremos las más elementales:

LIST [OFF] [FOR (expresión)] - Este comando al igual que el comando DISPLAY permite el listado de los elementos de una base de datos; los argumentos que se encuentran entre corchetes [], son opcionales.

[OFF] - De utilizar este argumento los datos aparecerán en el listado sin sus correspondientes Nros. de registros.

[FOR (expresión)] - Mediante este argumento el usuario puede establecer ciertas restricciones que deben cumplir los registros para ser desplegados. En dicha restricción se especificará una expresión que incluirá nombres de campos, constantes y los siguientes operadores:

| | |
|---|---|
| < MENOR | <= MAYOR O IGUAL |
| > MAYOR | >= MENOR O IGUAL |
| = IGUAL | |

En caso de ausencia de argumentos se obtiene el listado completo del archivo.

—USE PRUEBA.
—LIST.
—LIST OFF FOR ciudad = "MONTEVIDEO".

—LIST OFF FOR saldo > 0.

También podemos obtener el listado de los archivos. DBF (dBASE FILES) que tenemos en el disco con la orden LIST FILES, o de todos los archivos del disco mediante LIST FILES LIKE *.*.

Podemos obtener, también, la estructura de cualquier base de datos en uso, o del estado de la memoria.

—LIST STRUCTURE.
—USE PRUEBA.
—COPY TO AUXILIAR.
—MODIFY STRUCTURE.

AQUI SE REALIZA LA MODIFICACION DE LA ESTRUCTURA DEL ARCHIVO PRUEBA AGREGANDO EL CAMPO (Nro. C. 4)

—USE PRUEBA.
—APPEND FROM AUXILIAR (Así pasamos los datos de auxiliar a prueba).

***COMO AYUDARNOS EN EL dBASE II:***

El dBASE nos brinda la posibilidad de poder consultar la sintaxis o la explicación de sus comandos y funciones mediante la sentencia HELP [orden]. Ej.:

—HELP.
—HELP CREATE.

En nuestro próximo número aprenderemos a dar bajas en una base de datos y la estructura de las variables de memoria. Hasta la próxima...

# LANZAMIENTOS AGOSTO

## TK y compatibles

| -A- TK-JUEGOS:81 | -B- |
|---|---|
| FLYING SHARK | * BOSCONIAN |
| STOP BALL | * ACTION FORCE |
| SIDE ARMS | * PSICHO SOLDIER |

| TK-JUEGOS:82 | |
|---|---|
| MAD BALLS | * RAMPAGE |
| BOBSLEIGHT | * 720 GRADOS |
| JOE BLADE | * HIGH FRONTIER |

| TK-JUEGOS:83 | |
|---|---|
| THUNDERCATS | * BRIDE OF FRANKESTEIN |
| SUPER HANG ON 4 | * DARK SCEPTRE |

| TK-JUEGOS:84 | |
|---|---|
| NIGELL MANSEL GRAND PRIX | * PLATOON |
| IKARI WARRIORS | * JACKAL COMBAT MISSION |

| TK-JUEGOS:85 | |
|---|---|
| INDIANA JONES | * STAR DUST |
| CAPITAN AMERICA | * MASK |
| MILK RACE | * MASK |

| -A- TK-JUEGOS-86 | -B- |
|---|---|
| * DESPERADO (GUN SMOKE) | * STAR WARS |
| * DESPERADO (GUN SMOKE) | * ARMAGEDON MAN |
| * DESPERADO | * CENTURIONS |

| TK-JUEGOS:87 | |
|---|---|
| * EL MUNDO PERDIDO | * RASTAN SAGA |
| * ACE 2 | * RASTAN SAGA |
| * NEBULUS | * RASTAN SAGA |

| TK-JUEGOS:88 | |
|---|---|
| * PHANTOM CLUB | * MEAN STREAK |
| * ROLLING THUNDER | * TWO AND TWO |

| TK-JUEGOS:89 | |
|---|---|
| * AMOS DEL UNIVERSO | * INTERNATIONAL KARATE * |
| * FAST & FURIOUS | * SUPER CYRUS CHESS 2 |

| TK:JUEGOS:89 | |
|---|---|
| * ARKANOID 2 (IMAGINE) revenge of doh! | * EL CID |
| * GARFIELD | * BRAVE STAR |
| * PROF. SKI | * FALCON |

# RANKING TK — CUPON DE VOTACION

MIS PROGRAMAS PREFERIDOS DEL MES DE AGOSTO SON:

1 ......................  6 ......................
2 ......................  7 ......................
3 ......................  8 ......................
4 ......................  9 ......................
5 ......................  10 ......................

NOMBRE:.................................... DIRECCION:..............................

# CUPON DE SUSCRIPCION

Ahora puedes obtener un importante descuento suscribiéndote a

I S MUNDO DE LA COMPUTACION

**Por solamente N$ 4.000.- podrás recibir 12 ejemplares, asegurándote el mejor material de lectura para tu micro. Llenando este cupón durante el mes de agosto, participarás de un importante sorteo.**

NOMBRE:................................ DIRECCION:..............................

LUGAR DE COBRO: ..........................................

GIRO o CHEQUE Nº.: ..........................